11/94 CYBERMEDIA DOOM 2 – SLAYER – WAY OF THE WARRIOR öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,- DM 5,90

MAN!AC

SPIELE OHNE KOMPROMISSE

Blutiger Ernst:
Alle MK2-Fatalities & geheimen Kämpfer



Mit vollen Segeln in die Zukunft
1 Jahr MAN!AC

Video CD: Hard- und Software
Hollywood auf CD

Test the Best!

- 79% Indiana Jones
- 81% Road Rash 3DO
- 92% Super Final Match Tennis
- 86% Earthworm Jim
- 74% Return of the Jedi
- 90% King of Fighters
- 80% Mickey Mania

Das Spiel zum Film
Der König der Löwen

Jung & wild: Trefft Disney's löwenstarken Spielestar



KARSTADT

Gut einkaufen schöner leben

Das „schwimmfliegrennspringstarke" Opossum auf nagelneuer Adventure-Tour.



Jetzt geht das Spiel erst richtig los. Sparkster hat eine Fitnesskur hinter sich. Ist schlanker geworden und hat sich im wahrsten Sinne des Wortes neu ausgerüstet, um das Böse zu besiegen. Saltosprünge hat Sparkster neu drauf, mit ungeheurer Durchschlagskraft. Kein Hindernis ist unüberwindbar, kein Gegner schreckt ihn ab.

Farbenprächtige Backgrounds, fetziger Sound. Actionabenteuer, die Geschicklichkeit, vor allem logisches Denken, erfordert. Optimale Steuertechnik. Continues oder Schwierigkeitsgrade werden im Options-Menü vorgenommen. Hmmmm!!! Mit Passwort-Funktion, ein Leckerbissen für alle Videospielefeinschmecker. 8 Stages mit beinharten Unterlevels.

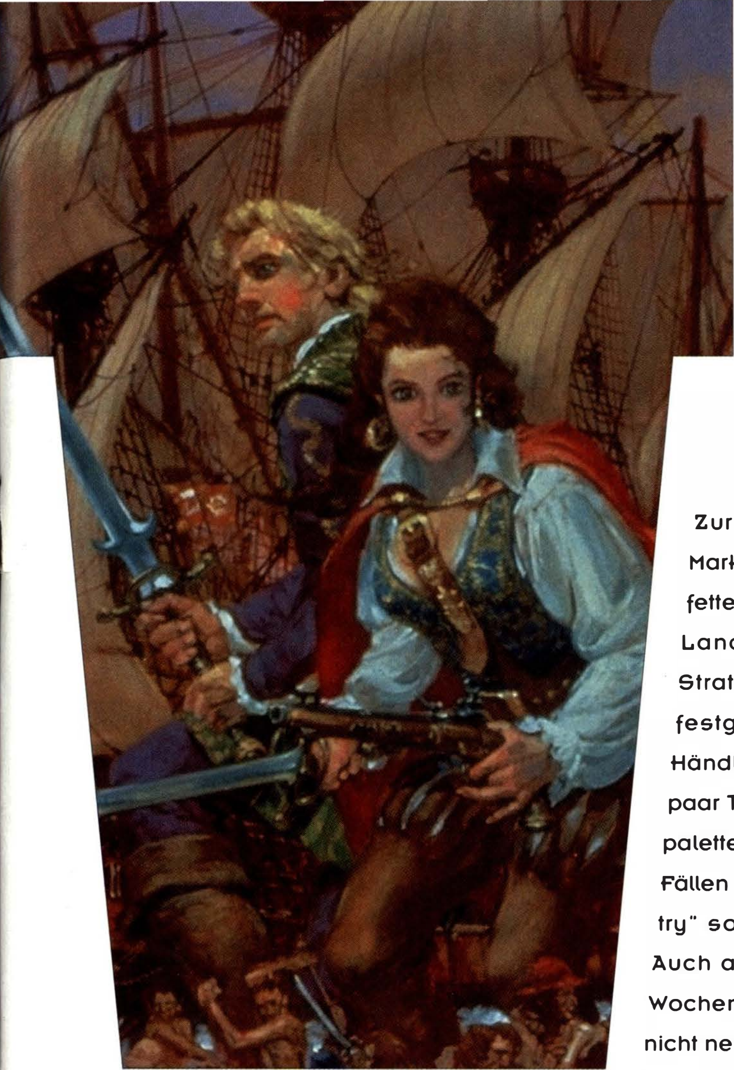
Sparkster scheucht den Gamer aus dem Sofa. Whow!! SuperstarkerVideospieleSpaß.



KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

F&P 94/237

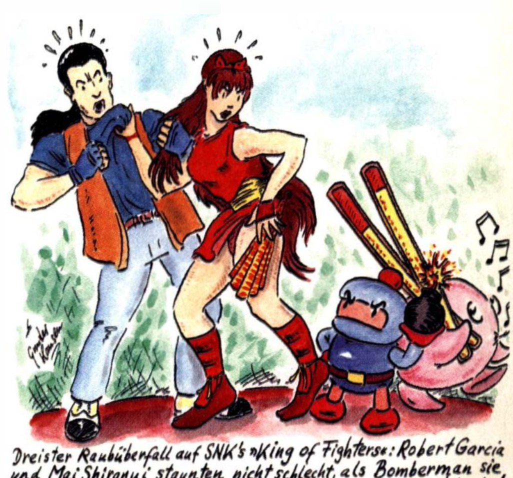


DIE FAHRTEN DER MAN!AC

Zurück liegt der Monat, in dem die Vertriebs- und Marketingmanager der Spieleindustrie ihre Leute mit fetten Weihnachtspaketen zu den Kaufhäusern des Landes schickten. Preise wurden klargestellt, Strategien bekanntgegeben und Produkt-Bundles festgelegt. In London lud Nintendo die britischen Händler zur "Rumble in the Jungle"-Präsentation, ein paar Tage später zeigte Sega in München die Produktpalette für den Jahreswechsel – MAN!AC war in beiden Fällen für Euch dabei und spielte "Donkey Kong Country" sowie die ersten Spiele für das Mega-32X an. Auch als Rocket-Science-Gründer Mike Backes ein Wochenende in München verbrachte, ließen wir es uns nicht nehmen, mit ihm über Hollywood, die digitale Revolution und seine ersten beiden Spiele zu plaudern. Ab Seite 10 findet Ihr Fotos und Ingos Bericht. Last, but not least hielt in diesen Tagen auch Bienengraeber, Vertriebspartner für Produkte der Hersteller Konami und Nintendo, sein "Kick Off"-Meeting '94 ab. Naturfreund Winnie, vom engen Terminplan dieser Tage hart angeschlagen, schnaufte mit, als der Konami-Trupp durch den Spessart marschierte, Konami-Wanderlieder sang und sich am Abend kollektiv die Kante gab. Es war die letzte große Feier bis zum Weihnachtfest – ab dem Morgengrauen hatte das Vertriebsteam einsatzbereit auf der Matte zu stehen. "Doch heute abend wird getrunken" stellte Konamis Klaus-Peter Kuschke vor versammelter Mannschaft klar. Er vertraut dieses Jahr auf ein Paket mit Produkten von U.S. Gold, Gremlin, Time Warner und der vortrefflichen Japan-Abteilung von Konami. Passend dazu findet Ihr die Tests zu "Tiny Toons Sports" und "Sparkster" in dieser Ausgabe auf den Seiten 46 und 70. Die Erkenntnisse, die Martin Ende des Monats von der Time-Warner-Pressekonferenz in Frankfurt mitbrachte, mußten wir jedoch aus Platzgründen in die nächste MAN!AC verschieben. Dort findet Ihr dann auch die Bilder zu "Cruisin' USA", dem ersten Nintendo-Automaten seit einem Jahrzehnt, den wir in Hamburg entdeckten und für Euch probespielten.



THE MAN!ACS



Dreister Raubüberfall auf SNK's »King of Fighters«: Robert Garcia und Mai Shiranui staunten nicht schlecht, als Bomberman sie bedrohte, während Kirby ihre Lebensenergie-Leisten klaute!

MAN!AC



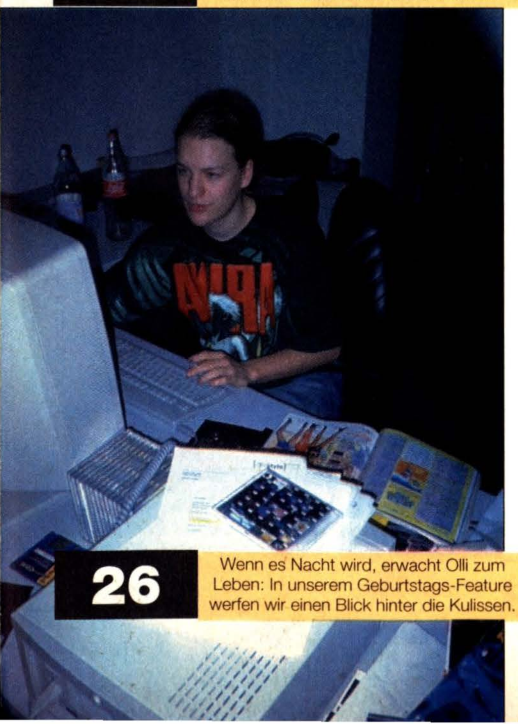
18 Die ECTS in London ließ sich kein Spielehersteller entgehen: Zwei MAN!ACs haben sich die Herbstknüller vor Ort angesehen.



6 Das beste Disney-Spiel aller Zeiten? Erste Einblicke in die Virgin-Produktion gibt unser königlicher Vorbericht.



92 Deutsche 3D-Animation bringt den Comichelden Asterix in Seenot. Wir beleuchten die Trickeffekte des neuen Asterix-Kinofilms.



26 Wenn es Nacht wird, erwacht Olli zum Leben: In unserem Geburtstags-Feature werfen wir einen Blick hinter die Kulissen.

NEWS

18 ECTS-Messe in London
Alle Weihnachtshits im Überblick: Unser Messereport verrät, was wir an Heiligabend spielen.

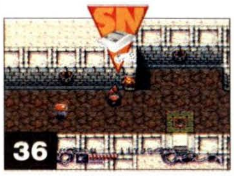
6 Der König der Löwen
Disney's erfolgreichster Zeichentrickfilm jetzt im Kino und als Videospiel: MAN!AC hat die Facts.

8 Neo Geo CD: SNKs neue CD-Konsole unter der Lupe

12 Rocket Science
Geballte Power aus Hollywood und Silicon Valley: Filmprofi Backes verrät, worauf die Welt gewartet hat.

16 Schnipsel

IMPORT-TESTS



36 Brainlord



32 Road Rash



34 Slayer



38 Super Final Match Tennis



33 The Shadow



33 Way of the Warrior

FEATURES

26 MAN!AC feiert Geburtstag
Nachtschicht für Spielefreaks: Zum einjährigen Jubiläum laden wir Euch in den Backstage-Bereich

MEDIEN

84 Hollywood auf CD
Die Video CD sagt VHS und Laserdisc den Kampf an: Unser Report nennt alle Titel und erklärt die Technik.

88 Anime & CD-ROM-Software

92 Asterix im Bit-Gewitter
Computer-Animation im brandneuen Asterix-Kinofilm

RUBRIKEN

95 Last Resort
Tip des Monats: "Indiana Jones"

3 Editorial
37 Abo-Anzeige
78 Handhelds
79 Impressum
79 Inserenten
80 Leserbriefe
82 **Hero:** Probotector
94 Know How
98 Vorschau



PRESENTS

TESTS


42 Beauty & Beast


76 Bomberman 2


76 Dragon


66 Earthworm Jim

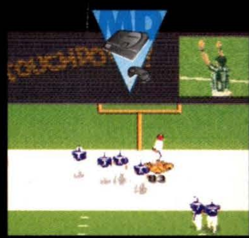

72 F1 Pole Position 2


64 Flink


44 Indiana Jones


74 King of Fighters


69 Litil Divil


48 Madden '95


75 Maximum Carnage


40 Mickey Mania


75 Mighty Max


54 Mortal Kombat 2


69 Mutant Rampage

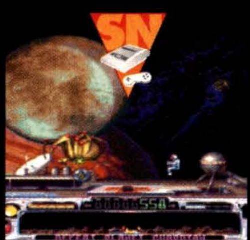

68 NBA Live '95


43 PGA 3


63 S.S. Lucifer


62 Shaq Fu


70 Sparkster


60 Super Dropzone


45 Super Morph


57 Super Return of the Jedi


47 Sylvester&Tweety


46 Tiny Toons Sports

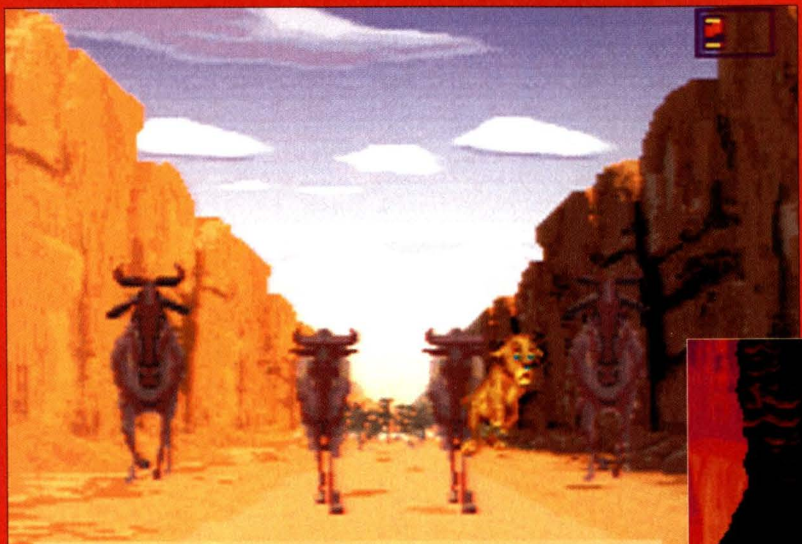
THE LION KING

Rechtzeitig zum Vorweihnachtsrummel kommt Mitte November der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten in die deutschen Kinos. Virgin kümmert sich um die Videospielumsetzung von Disneys "König der Löwen".

Nach den Menschen-Märchen "Die Schöne und das Biest" und "Aladdin" besannen sich die Disney-Studios für ihren 32. abendfüllenden Zeichentrickfilm auf Ihr traditionelles Erfolgsrezept: Statt Menschen spielen im "König der Löwen" nur Tiere die Hauptrollen. Unter der Regie von Roger Allers und Rob Minkoff arbeiteten rund 600 Mitarbeiter fast drei Jahre lang an dem epischen Steppen-Abenteuer, daß Euch ins unberührte Afrika entführt. Der Film beginnt mit der Geburt des Löwenkindes Simba, der dazu ausersehen ist, seinem Vater Mufasa als König der Wildnis nachzufolgen. Mit seiner Freundin Nala erlebt er unbeschwerte Kindheitstage. Aber sein finsterer Onkel Scar will selbst herrschen und lockt den kleinen Simba mit Hilfe seiner Handlanger in das Panik-Inferno einer wildgewordenen Tierherde. Beim Versuch, seinen Sohn zu retten, verliert Mufasa sein Leben und Scar redet Simba die Schuld am Tod seines Vaters ein. Der Held kehrt darauf seiner Heimat den Rücken und zieht sich betrübt ins Exil zurück. Doch mit Hilfe seiner neuen Freunde Timon und Pumbaa findet Simba wieder Freude am Leben und wird allmählich erwachsen. Als eines Tages seine Jugendgefährtin Nala auftaucht und ihm von der Not unter Scars Herrschaft erzählt, nimmt das Schicksal seinen Lauf: Der Held kehrt zurück in seine Heimat, um seinen rechtmäßigen Platz einzunehmen und allen Tieren den Frieden zu bringen.

In den USA spielte "Lion King" seit dem Sommer über 200 Millionen Dollar ein und entwickelte sich damit zum kassenträchtigsten Trickfilm der Geschichte. Die Mischung aus fantastischen Animationen, stimmigen Musiknummern und einer Handlung, die von überschwenglichem Spaß bis zur tiefsten Depression die gesamte Gefühlspalette auslotet, ist sehenswert und ein weiteres Meisterwerk der Dis-

Um möglichst realistische Bewegungen der Filmcharaktere zu erreichen, machten die Disney-Zeichner viele Ausflüge in den Zoo von Los Angeles oder ließen gar einige Tiere in die Studios von Burbank/Kalifornien und Orlando/Florida kommen.



Wie im Film: In einer aufregenden 3-D-Passage flüchtet Simba vor einer blindwütigen Gnu-Herde.



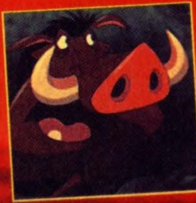
Im Laufe des Spiels begegnet Simba vielen Anhängern seines Onkels...

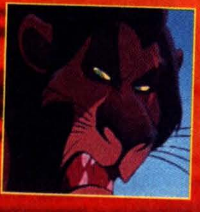
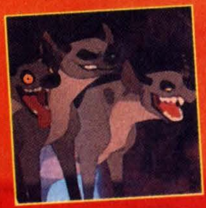


...die Ihr nacheinander im Zweikampf besiegen müßt. Die dabei erlernten Techniken braucht Ihr im Endkampf.



Auf einem Strauß reitet der kleine Löwenprinz durch den Busch.





In den Bonuslevels sammelt Ihr mit Meerkater Timon oder Warzenschwein Pumbaa leckere Käfer ein.



Kampf der Könige: Mit dem erwachsenen Simba streitet Ihr um Euren Thron.

ney-Studios. Der Film kommt Mitte November in die deutschen Kinos, rechtzeitig dazu hat Virgin das Spiel zum Leinwand-Epos fertiggestellt.
In zehn Levels erlebt Ihr auf Super Nintendo und Mega Drive mit, wie der kleine Simba vom Kind zum erwachsenen Löwen heranwächst. Dabei entwickelt der Held mit jedem Abschnitt neue Talente, die er im Kampf gegen die gefährliche Umwelt benötigt. Ihr streunt durch scrollende Dschungel-Landschaften, reitet auf Straußen und werdet von Affen durch die Luft geschleudert, müßt in einer 3-D-Sequenz der wilden Gnu-Herde entkommen und dürft in Bonuslevels Simbas Kumpel Timon und Pumbaa bei der Käferjagd steuern. Während in den ersten Abschnitten vom kindlichen Helden nur Geschicklichkeit gefragt ist, erwarten den erwachsenen Simba in den späteren Abschnitten kleine Rätsel und Zweikämpfe mit anderen Raubtieren. Im letzten Level begegnet Ihr schließlich dem finsteren Bösewicht Scar, der Euch auf die letzte Probe stellt.
Das Geschehen auf dem Bildschirm hält sich eng an die Dramaturgie der Vorlage: Bekannte Schauplätze wie der Elefantenfriedhof, die aufregende 3-D-Flucht und die originalen Filmmusiken sorgen für die passende Stimmung. Die 24 MBit der beiden Modulversionen sind prall gefüllt mit über 2000 Animationen, die 15 Disney-Künstler speziell für das Spiel zeichneten. Betreut wurde die Videospielproduktion von "The Lion King" von den Westwood Studios.

Die Westwood-Studios haben ihren Sitz in Las Vegas. Bis zum letzten Jahr konzentrierten sich die Designer auf PC-Projekte – die bekanntesten sind die "Kyrandia"-Adventure-Serie, "Lands of Lore" und das Strategiespiel "Dune 2". Seit "Young Merlin" verzaubert Westwood auch die Konsolenspieler.









Am Anfang steuert Ihr den jungen Simba durch die Jump'n'Run-Levels. Im Laufe des Spiels wird der kleine Löwe dann erwachsen – neue Talente und Herausforderungen sorgen für einen abwechslungsreichen Spielverlauf.

Der weise Ratgeber Rafiki präsentiert Simbas Eltern den frischgeborenen Erben.





Simba und seine Freundin Nala genießen noch das unbeschwerte Kinderleben.

Hier seht Ihr alle Protagonisten des "König der Löwen"-Trickfilms einmal vereint.



Für die Synchronisation der amerikanischen Originalversion von "The Lion King" standen die Hollywood-Stars Schlange: Der finstere Scar wird von Oscar-Preisträger Jeremy Irons gesprochen, James Earl Jones ("Feld der Träume" und die Originalstimme von Darth Vader) lieh Simbas Vater Mufasa seine Stimme. In der Rolle von Zazu hören wir in der englischen Originalfassung den britischen Komiker Rowan Atkinson, als "Mr. Bean" oder "Black Adder" auch deutschen Fernsehzuschauern ein Begriff. In Nebenrollen agieren die Schauspielerin Whoopie Goldberg ("Sister Act", "Ghost") und der amerikanische Krawallkomiker Cheech Martin. Für die Songs zeichnen Popstar Elton John und Texter Tim Rice ("Aladdin", "Evita", "Jesus Christ Superstar") verantwortlich, die ein halbes Dutzend hitverdächtige Lieder schufen: "Can You Feel The Love Tonight" oder "I Just Can't Wait To Be King" sind sichere Oscar-Tips. Den Soundtrack des Films schrieb Hans Zimmer, der sich musikalisch von afrikanischen Rythmen und Chören inspirieren ließ.

NEO GEO CD

Am 9. September erschien in Japan das heißersehnte Neo-Geo-Update von SNK. Wir haben uns das Gerät und alle erhältlichen Spiele angesehen.

Bei dem momentan lieferbaren CD-ROM-Gerät handelt es sich um eine "limitierte" Ausführung. Noch im Oktober soll eine neue Version erscheinen, die mit Top-Lader ausgestattet ist. Die CDs werden also wie beim Commodore CD32 unter einer Klappe an der Oberseite verstaut. Trotz der Einsparungen durch den Wegfall des teuren Frontladers soll vorerst kein Double-Speed-Laufwerk (die Ladezeiten würden sich halbieren) eingebaut werden.

Tokyo, 2. Juni '94: Auf der Tokyo Toy Show, einer der wichtigsten Spielwarenmessen der Welt, lassen sich weder Sega Saturn noch Sonys Playstation blicken. Nur eine neue Konsole kann das überwiegend japanische Fachpublikum in Augenschein nehmen: SNKs CD-Version des Neo-Geo. Das Neo-Geo (lateinisch für "Neue Welt") sorgte 1990 für Aufsehen: Zeitgleich mit der Veröffentlichung des deutschen Mega Drives (1988 in Japan) und fast zwei Jahre vor dem offiziellen Start des Super Nintendo (1990 in Japan), boten verschiedene Importhändler eine Konsole feil, die alles bisher gesehene locker in den Schatten stellte. SNKs Gerät war nämlich nichts anderes als die domestizierte Version des Spielautomatensystems MVS, das auf den gleichen Modulen basiert.

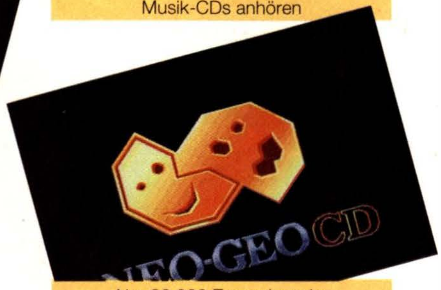
Bei den Automatenaufstellern hat sich das MVS-Prinzip dank Kostenvorteils mittlerweile durchgesetzt: Eine MVS-Cartridge kostet etwa 700 Mark (dazu kommt die einmalige Anschaffung der Abspielplatine), der Preis für gängige Automatenspiele von Capcom oder Konami liegt bei weit über 2000 Mark.

Keine Angst: Die Ladezeiten der Neo-Geo-CDs halten sich in Grenzen.



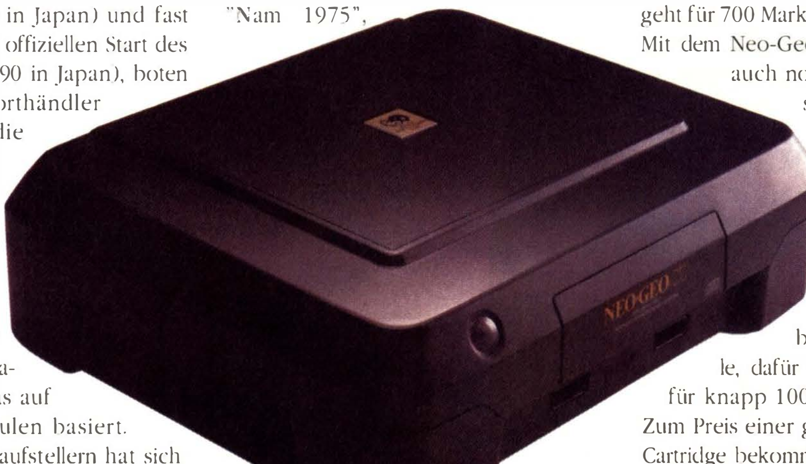


Dank des eingebauten Menüs könnt Ihr Euch auch Musik-CDs anhören



Nur 30.000 Exemplare der Frontlader-Version wurden in Japan ausgeliefert

So erfolgreich wie in der Spielhalle verkaufte sich die Heimversion des Neo-Geo nicht. Als die ersten Importeure das Gerät einführten, mußten Automatenbegeisterte knapp 1000 Mark für die Konsole und 500 Mark für eines der vier Spiele – "Nam 1975",



"Magician Lord", "Baseballstars Professional" und "Top Players Golf" – hinlegen. Nach der Übernahme der Deutschlandvertretung durch den ehemaligen Versandhändler M&B, sanken die Preise. Heute kostet ein neues Modul etwa 300 Mark, das Grundgerät geht für 700 Mark über die Theke.

Mit dem Neo-Geo-CD bekommen jetzt auch normalsterbliche Durchschnittsverdiener eine Chance, die Spielhalle ins Wohnzimmer zu holen. Der Preis für das Grundgerät liegt mit etwa 1.000 Mark zwar höher als bei der Original-Konsole, dafür finden die Spiele-CDs für knapp 100 Mark ihren Besitzer: Zum Preis einer gewöhnlichen 16-MBit-Cartridge bekommt Ihr jetzt Automatenspiele mit bombastischer Grafik, realistischen Soundeffekten und atmosphärischer Musik.

Natürlich leidet das Neo-Geo-CD genau wie andere CD-Konsolen unter dem Ladezeiten-Fluch. Bei älteren Spielen, die vollständig in den Speicher passen,

Technische Daten Neo•Geo-CD

Hauptprozessor	Motorola 68000 (12,5 MHz)
Co-Prozessoren	Z 80 A (3,58 MHz) Grafik- & Sound-Customchips
Hauptspeicher	56 MBit (7 MByte)
Video-RAM	64 KByte
Sound-RAM	8 KByte
Farben (gleichzeitig)	65536 (4096)
Sprites (Größe)	380 (16x512 Punkte)
Sound	15 Kanäle Stereo
CD-ROM-System	Single-Speed, Frontlader
Lieferumfang	2 Joypads, Anschlußzubehör
Zirka-Preis	1.000 Mark (ohne Spiele)



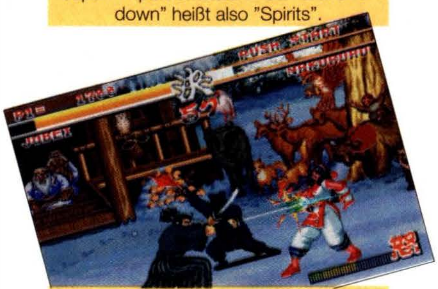
"Baseballstars 2" gehört zu den ersten lieferbaren CD-Adaptionen



Erst wenn das europäische Toplader-Gerät erscheint, verschwinden die japanischen Schriftzeichen.



Das Neo-Geo-CD ist derzeit nur als Japan-Import erhältlich. "Samurai Shodown" heißt also "Spirits".



Als Entschädigung spielt Ihr die Games in der Originalfassung: "Samurai Spirits" mit rotem Blut!



Die längsten Ladezeiten erlebt Ihr bei "Fatal Fury Special". Am Anfang wartet Ihr eine Minute, zwischendurch bis zu 20 Sekunden.

müßt Ihr etwa 45 Sekunden warten, bis das komplette Spiel eingelesen ist. Hat die Modulvorlage mehr als 56 MBit, erwarten Euch mehrere Ladepausen. So erscheinen bei "Fatal Fury 2" oder "Art of Fighting 2" die ausgewählten Figuren und Hintergründe erst nach der zweiten Ladepause. Die Ladezeiten halten sich zwar in Grenzen ("League Bowling" benötigt nur 30 Sekunden), könnten mit der Double-Speed-Technik aber halbiert werden. Als Entschädigung wurden einige Soundtracks (z.B. "Last Resort") neu aufgenommen und direkt von CD eingespielt. Damit Ihr auch weiterhin Eure Spielstände speichern könnt, haben die Entwickler eine Batterie eingebaut. Ein Einschub für die Memory Card fehlt leider.

Zur Zeit bekommt Ihr für das Neo-Geo-CD nur bekannte Modulspiele, erst nächstes Jahr sollen CD-only Entwicklungen (u.a. ein Rollenspiel) erscheinen. Etwa 20 Hersteller haben sich laut SNK Lizenzen für CD-Produkte beschafft, darunter auch Sunsoft. Grundsätzlich gilt, daß die entsprechenden CDs jeweils einen Monat nach Erscheinen der Cartridge veröffentlicht werden.

Unten findet Ihr eine Übersicht über die CDs, die zur Zeit erhältlich sind. Kurzkritiken und Wertungen zu allen Neo-Geo-Spielen haben wir in der letzten MAN!AC abgedruckt. *ak*

ALLE CDs AUF EINEN BLICK

Titel	Genre
Alpha Mission 2	Shoot'em up
Art of Fighting	Beat'em up
Art of Fighting 2	Beat'em up
Baseballstars 2	Sport
Fatal Fury	Beat'em up
Fatal Fury 2	Beat'em up
Fatal Fury Special	Beat'em up
King of Monsters 2	Beat'em up
Last Resort	Shoot'em up
League Bowling	Sport
Mahjong	Strategie
NAM 1975	Action
Puzzled/Joy Joy Kid	Strategie
Samurai Shodown	Beat'em up
Super Sidekicks 2	Sport
Super Spy	Action
Top Player's Golf	Sport

Die besten Neo-Geo CDs



Last Resort

Furioses Ballerspiel von den Machern der "R-Type"-Serie. Ein bis zwei Spieler säubern den Weltraum von außerirdischen Invasoren. Zur unbarmherzigen Bildschirm-Action ertönt brachiale Hardrockmusik. Stellenweise gerät der Spielablauf etwas ins Ruckeln, was aber nichts an der vorbildlichen Spielbarkeit des Horizontal-Scrollers ändert.





NAM 1975

Das erste Neo-Geo-Spiel gehört nach wie vor zu den fünf besten. Als Elitesoldat ballert Ihr Euch nach "Operation Wolf"-Manier an feindverseuchten Urwäldern, Militärbasen und Flugzeugen vorbei. Bis zur Begegnung mit dem irren Doktor Muckley am Ende des Spiels vergehen fünf explosive Levels, in denen Ihr mit MG, Flammenwerfer und Granaten hantiert.





Super Sidekicks 2

Nach dem mittelprächtigen ersten Teil ein furioser Nachfolger. Verschiedene Kameraperspektiven wie im Fernsehen und clevere Sichtwechsel bei Elfmeterschießen und Schüssen aufs Tor wurden bislang bei keinem anderen Fußballspiel geboten. Hinzu kommt die hervorragende Spielbarkeit. In MAN!AC 6/94 haben wir "Super Sidekicks 2" mit 85% bewertet.





Art of Fighting 2

Der erste Teil zeichnete sich durch atemberaubende Zoom-Effekte und riesige Sprites aus. Bei der Fortsetzung hat SNK mehr Liebe ins Detail gesteckt und die Sprites nochmal aufgeblasen. Dank vieler Gegner, reichlich Backgrounds und dem hohen Schwierigkeitsgrad ein fesselndes Beat'em up in "Street Fighter 2"-Manier. Die Wertung in MAN!AC 4/94: 83%.





Samurai Shodown

"Samurai Shodown" gehört zur Elite der Prügelspiele und wurde angeblich mit Hilfe des "Street Fighter 1"-Designers entworfen. Viele fantasievolle Figuren und atmosphärische Hintergrundgrafiken garantieren Abwechslung. Im Gegensatz zum Prügelvorbild hantieren die Helden auch mit Waffen. Die Wertung in MAN!AC 11/93 betrug 82%.



A STAR IS BORN?

Mit dicker Brieftasche geben Hollywood-Multis auf Einkaufsbummel im Spielebusiness. Die Gründer von Rocket Science nehmen den umgekehrten Weg.

Während die großen Film-Companies 20th Century Fox, Warner und Universal im Moment Softwarefirmen am laufenden Band kaufen, um mit ihren Lizenzen und mächtig Kleingeld ein Bein auf den Spielemarkt zu bekommen, lief die Sache bei Rocket Science anders: Im kalifornischen Palo Alto haben Kreative aus Hollywood und Silicon Valley ein Entwicklungshaus gegründet, das mit unglaublichem Talent und hohen Ansprüchen an den Start geht. Die Namen der Beteiligten lesen sich wie ein Who is Who im Film-, Computer- und Spiele-Business: Steven Blank war Vizepräsident bei SuperMac, einem Apple-Verbündeten, dessen Logos u.a. auch auf allen Cybermedia-Monitoren leuchten, Peter Barett kommt ebenfalls von SuperMac und ist als Erfinder des Cinepak-Kompressionsverfahrens bekannt. Das dritte Gründungsmitglied ist Mike Backes. Der Drehbuchautor arbeitete u.a. mit Steven Spielberg zusammen und ist auch für die Grafikeffekte von „Jurassic Park" verantwortlich. Mit dabei ist auch Ron Cobb, ein Trickspezialist und Designer, der an „Alien", „Zurück in die Zukunft", „Abyss" und „Conan, der Barbar" maßgeblich beteiligt war.



Hier die Visitenkarte von Mike Backes – leider hat der vielbeschäftigte Hollywood-Drehbuchautor vergessen, uns sein Foto zu schicken...

Aber ihr geballtes Knowhow war den Gründern zu wenig: Als ersten Angestellten engagierte Rocket Science Mark Mullen, Ex-Producer bei Industrial Light and Magic (ILM), sowie die LucasArts-Spieldesigner David Fox („Zak McKracken") und Brian Moriarty („Loom"). Richard Cohen arbeitete bei ILM an Megaproduktionen wie „T2", „Total Recall" oder „Der Tod steht ihr gut", außerdem war er der Art Director für den CD-ROM-Erfolg „Iron Helix". Frank Cirocco zeichnete für den Comic-Riesen Marvel und den Rollenspiel-Erfinder TSR. Mark Sullivan bekam für seine Hintergrund-Zeichnungen für „Hook" eine Oscar-Nominierung.

In finanzieller Hinsicht war der Einstieg von Sega und Bertelsmann hilfreich, die mit Dollar-Millionen und weltweitem Vertrieb unter die Arme greifen. Denn Rocket Science möchte das Computerspiel revolutionieren. MAN!AC traf das Gründungsmitglied Mike Backes und Sven Meyer von der deutschen Bertelsmann Music Group an einem regnerischen Nachmittag im Garten des Nymphenburger Schlosses in München.

? Mike, erzähl uns doch mal etwas über die Gründer-Philosophie von Rocket Science.

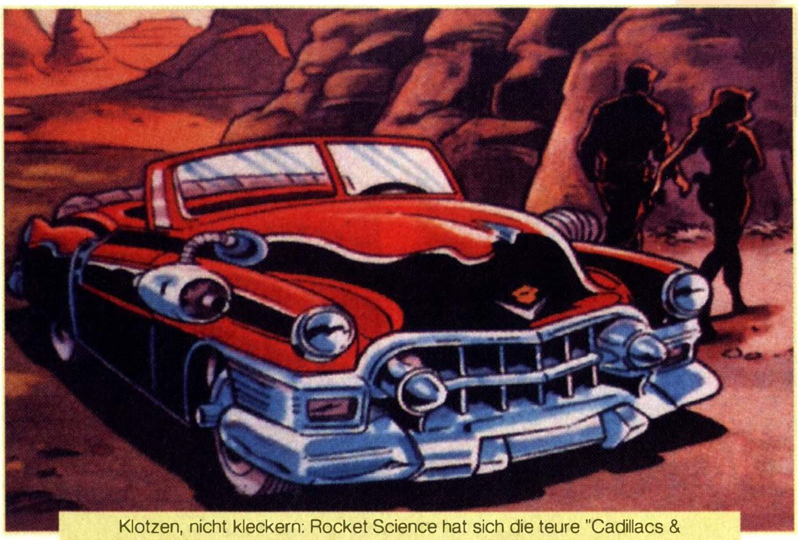
Eigentlich entstand die Firma ziemlich spontan: Steven (Blank), ein alter Freund von mir, fragte mich eines Tages beim Mittagessen, ob ich nicht Lust hätte, eine Spielefirma zu gründen. Meine Antwort war „Hmm, ja, klar!". Dann riefen wir Peter (Barett) aus dem Restaurant an, und er sagte ebenfalls spontan zu, obwohl er gerade erst bei einer neuen Company angefangen hatte. Als schließlich Ron Cobb noch zu uns stieß, war Rocket Science geboren. Wir holten uns die besten Leute, weil wir die besten Produkte entwickeln wollen. Dabei haben wir auf eine gesunde Mischung von Kreativen und hervorragenden Technikern geachtet. Spiele sind DAS Medium, und in einer eigenen Firma haben wir soviel kreative Freiheit, wie wir nur wollen – kein Chef, Produzent oder Regisseur redet uns drein. Unsere Spiele sollen Maßstäbe setzen.

? Gibt es bei soviel erfolgsverwöhnten und talentierten Mitarbeitern keine Probleme?

Natürlich bringt jeder von uns ein gigantisches Ego mit – jeder für sich war einer der besten Leute in seinem Metier. Nimm zum Beispiel David Fox und Brian Moriarty: Die zwei sind im Spielegeschäft absolute Stars – bei uns sind sie nur David und Brian. Aber es gibt keine Probleme, weil wir auf einer hohen kreativen Ebene arbeiten, und jeder weiß, wie gut der andere ist.

? Was wollt Ihr mit Euren Spielen erreichen?

Wir möchten dem Videospiel die Professionalität und die Atmosphäre von Hollywood-Filmen geben. Im Kino hast Du Suspense, Aufregung und bist emotional in das Geschehen involviert.



Klotzen, nicht kleckern: Rocket Science hat sich die teure "Cadillacs & Dinosaurs"-Lizenz für ein Cartoon-CD-Spiel geschnappt.

Obwohl man nur zusieht, ist man mitten drin – so sollte es zumindest bei guten Filmen sein. Bei Videospielen gibt es so etwas viel zu wenig: Kaum echte Dramaturgie, die Grafik unrealistisch. Wir wollen den Kinoansatz ins Spiel bringen. Ein richtiges Script mit einer packenden Handlung, aufwendige Effekte und unterschiedliche Kamerawinkel. Erreichen wollen wir das nicht zuletzt durch den Einsatz von Live-Video.

? Full-Motion-Video wird doch nach den Erfahrungen auf CD-ROM, Mega-CD oder 3DO bereits schon wieder totgesagt – zu wenig interaktiv, mehr Film als Spiel. Das siehst Du sicher anders?

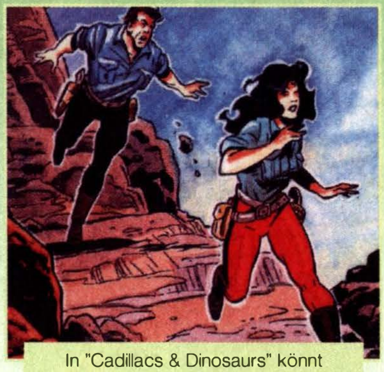
Natürlich. Live-Video ist die realistischste Grafik. Man hat echte Schauspieler und echte Kulissen. Ich muß zugeben, daß das bei den genannten Systemen bisher nicht gut gemacht worden ist. Wir haben die besten Techniker und Spieledesigner und wollen das ändern.

? Und wie soll das funktionieren?

Wie bereits erwähnt, arbeitet der Cinepak-Erfinder für uns. Er hat eine neue Kompressionstechnik, eine Art verbessertes „Cinepak 2", exklusiv für Rocket Science entwickelt. Unsere Grafik erreicht damit ein Vielfaches an Qualität dessen, was man im Moment sieht. Außerdem haben unsere Techniker ein paar Tools geschrieben, mit denen wir Ladezeiten eliminiert haben und bis zu 60 Bilder pro Sekunde abspielen können. Auf einmal werden damit superflüssige Actionspiele mit Full-Motion-Video möglich. Du solltest erst mal sehen, wie die Spiele in Bewegung wirken... Natürlich wollen alle Firmen diese Werkzeuge lizensieren. Ein weiteres Meisterwerk von Rocket Science ist ein Programm, mit der wir fertiggestellte Spiele in kürzester Zeit konvertieren. Bei uns muß ein CD-ROM-Titel nicht monatelang auf einen neuen Standard umgebastelt werden – wir haben ein im Computer installiertes Programm. Man wählt die gewünschten Daten an, drückt auf den Punkt PC-CD-ROM oder Mega-CD, und die Maschine schreibt die Daten optimiert für die Plattform um.

? Apropos Mega-CD. Mußtet Ihr das Gerät in Euer Programm aufnehmen, weil Sega sich an Rocket Science beteiligt?

Nein, wir wollten von Beginn an auf die meistinstallierten CD-Plattformen gehen, und das sind nun mal zumindest in den USA Mega-CD und CD-ROM. Klar sind die Möglichkeiten durch geringe Farbanzahl und Auflösung limitiert, aber unsere Techniker haben auch dieses Problem in den Griff bekommen und nutzen die kompletten Paletten der Mega-CD-Hardware aus und das in Full-Screen. Unsere Sachen werden alles wegpusten, was im FMV-Bereich auf dem Mega-CD existiert und liegen qualitativ nur wenig unter CD-ROM.



In "Cadillacs & Dinosaurs" könnt Ihr den Cartoon des Amerikaners Mark Schultz stilecht nachspielen.

? Was bedeuten Euch die Beteiligungen von Sega und Bertelsmann?

Wir wollen, daß unsere Produkte weltweit erhältlich sind. Nimm mal japanische Spiele – sie sind toll, aber man kann sie nicht spielen, weil sie japanischen Text haben, Monate später in den USA oder überhaupt nicht veröffentlicht werden. Mit Sega und BMG passiert das unseren Produkten nicht. Außerdem haben wir eine gute Kooperation mit beiden: Für Sega werden wir optimierte Betriebssysteme und Tools für ihre fantastische Hardware im Heim- und Automatenbereich entwickeln – aber mehr dazu darf ich noch nicht verraten...

Bertelsmann ist ein riesiger Medienkonzern. Wir möchten ihre Bands irgendwie ins Spiel integrieren. Gestern haben wir zum Beispiel Snap getroffen. Es wäre toll, wenn in einem Rocket-Science-Spiel echte Stars für die Musikbegleitung sorgen. Ihr neuestes Video mit Computergrafik ist übrigens wirklich gut.



Rocket Science legt großen Wert auf die Präsentation – hier das "Loadstar"-Intro.

? Was ist der Inhalt Euerer ersten Spiele?

„Loadstar" ist ein Science-fiction-Abenteuer mit viel „Star Wars"-Atmosphäre. Auf einer Mondbasis im 22. Jahrhundert versucht der Spieler, alias Tully Bodine, eine Frachtladung vor dem fiesen Sheriff Wompler in Sicherheit zu bringen. Dazu jagt er durch ultraschnelle 3-D-Schienenstrecken in Live-Video. Man muß den richtigen Weg finden, ballern, was das Zeug hält, und gegnerischen Luft- und Bodenattacken ausweichen. Außerdem spielen Stars wie Ned Beatty mit. Massig gerenderte Grafik, Spezialeffekte wie in James-Cameron-Filmen und nicht zuletzt die fabelhaften Matte Paintings von Mark Sullivan machen „Loadstar" zu einem eindrucksvollen Spektakel. „Dinosaurs & Cadillacs" ist stilistisch ganz anders: Der Comic von Mark Schultz ist bei uns sehr populär und wir haben versucht, das Spiel so originalgetreu wie möglich zu den Zeichnungen zu machen. Hauptsächlich rast man mit einem 53er Cadillac durch den Cartoon-Urwald, in dem man auf Fallen und Dinosaurier achten muß. Dabei haben wir jede Menge originalgetreuer Animationen und ungewöhnliche Perspektiven eingebaut.

? Wir haben eine Menge über Eure Projekte gehört. Spielst Du eigentlich selbst?

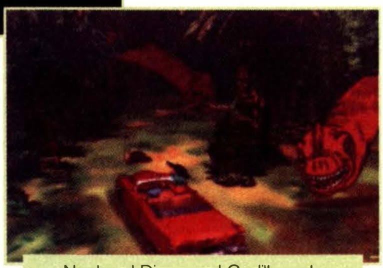
Oh, Mann, ich bin ein absoluter Spielefreak. das begann schon vor zwanzig Jahren mit „Space War". Ich war auch am allerersten Macintosh-Spiel „Transsylvania" beteiligt, außerdem liebe ich Automatenspiele. Im Moment legen wir unser Silicon-Graphics-Netzwerk mit "Doom"-Partien lahm.

? Aber Du arbeitest hauptsächlich noch als Drehbuchautor?

Ja, das ist mein Hauptberuf. Rocket Science wird von meinen Freunden geführt, ich schaue nur ab und zu mal vorbei, um mich von ihrer Arbeit begeistern zu lassen. Momentan schließe ich gerade die Adaption von Michael Crichtons Kurzgeschichte „Congo" ab, dessen Dreharbeiten demnächst beginnen. Danach steht wieder ein Spielberg-Projekt an.



"Loadstar" sieht tatsächlich so aus: Aufwendige Matte-Paintings, rasante Spielgeschwindigkeit und Special-Effects sorgen für Laune.



Nochmal Dinos und Cadillacs: In den Action-Sequenzen rast Ihr in Pseudo-3-D durch den Dschungel.

„Loadstar" und „Dinosaurs & Cadillacs" erscheinen im November für CD-ROM und Mega-CD. BMG (Bertelsmann Music Group) wird die Spiele auch in Deutschland offiziell veröffentlichen.

? Gibt's was über Spielberg zu erzählen?

Er ist ein absolutes Genie. Was dich sicher interessieren wird: Steven ist ebenfalls ein Spieleverrückter. Er hat zu Hause eine ganze Reihe von Automaten. Als ich ihm bei den Besprechungen zu „Jurassic Park" von Namcos „Ridge Racer" vorschwärmte, hat er während des Meetings einen Assistenten angerufen und sagte: „Verbindet mich mit Japan – ich brauche einen Ridge Racer!". Vier Tage später hatte er tatsächlich einen...

HAGANE





Probotector bekommt Konkurrenz: Der Kampfroboter Hagane hat Superkräfte, magische Extras und akrobatisches Talent. Sein erstes Abenteuer wird gerade entwickelt.

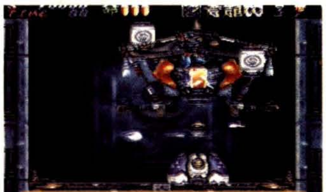
Das renommierte japanische Softwarehaus Hudson ist in Deutschland für seine knuffigen Comic-Figuren, Bombermänner, Bonks und "Adventure Island"-Helden bekannt. In ihrer Heimat genießen die Spieleerfinder auch einen guten Ruf für ihre Actionspiele, die jedoch ausschließlich für die PC-Engine erschienen sind. An die Laser- und Roboter-Tradition schließt "Hagane" für's Super NES an, ein Actionspiel mit futuristischer Ausstattung und massenweise Extrawaffen.

Hagane orientiert sich an den sportlichsten aller Action-Helden, an Segas "Super Shinobi", Konamis "Probotector" und Capcoms "Strider". Der Einzelkämpfer, dessen Name in der deutschen Übersetzung einfach "Stahl" bedeutet, landet nach einer Katastrophe auf einer verwüsteten und von Feinden besetzten Welt. Schon nach wenigen Schritten durch die Ruinen einer Großstadt springen ihn die ersten Gegner an, Axtkrieger und Zauberer einer dunklen Macht. Doch Hagane wurde mit vier verschiedenen Waffensystemen und vielfältigen Fähigkeiten ausgestattet, um seine Mission zu erfüllen. Er kann springen und sich ducken, sich mit einem schnellen Griff an Plattformen hängen, einen "Shinobi"-ähnlichen Doppelsprung ausführen und in einer Salto-Rolle die halbe Bildschirmbreite im Flug zurücklegen. Außerdem kann sich Hagane mit diesem Super-Hopser von senkrechten Wänden abprallen lassen und so z.B. einen Schacht nach oben durchqueren. Mit diesen Kunststücken turnt Hagane durch ausladende Plattformwelten und riesige Chaos-Fabriken. Experimentiert Ihr mit dem Joypad etwas herum, findet Ihr heraus, daß Hagane durch die seitlichen Taster zu einem Radschlag ansetzt. Haltet Ihr den Taster gedrückt, lädt sich Hagane mit Energie auf, die Ihr nach einigen Sekunden in einem feurigen Manöver verpraßt – je nach Druckrichtung des Steuerkreuzes züngeln Flammen aus seiner Faust oder seinem Stiefel. Für die normalen Attacken und Waffen benötigt Ihr Munition, die den Feinden in Form von kleinen Symbolen aus der Tasche fallen. Lediglich Euer Schwert führt Ihr immer mit Euch – habt Ihr alle Wurfgeschosse und Zauber-Peitschen verbraucht, könnt Ihr Euch noch immer auf Eure schnelle Klinge verlassen.

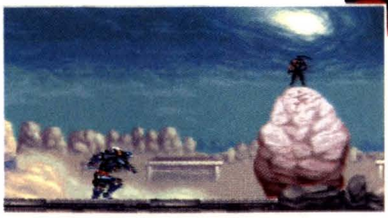
Die Levels, die Hagane durchqueren muß, scrollen nach rechts, oft aber auch nach oben und unten. Eure Endgegner sind üble Gesellen, die sich mehrfach verwandeln, Feuerspeien und Euch mit allerlei Tricks das Fürchten lehren. In der uns vorliegenden Preview-Version, die alle Levels und Soundeffekte enthielt, waren die Gegner hart, aber fair: Nintendo-Spieler mit Geduld und geschickter Hand schlagen und überspringen die anstürmenden Feinde, ohne selbst eine Schramme abzubekommen.

"Hagane", ein Super-Nintendo-Modul mit 16 MBit, wird im November in Japan, jedoch frühestens im Sommer '95 in Deutschland erscheinen. Bis dahin übt Ihr am besten mit Segas "Shinobi"...





Das Böse lauert im Hintergrund: Der Zivilist im lila Dress hetzt seine Kampfmaschine auf Euch.

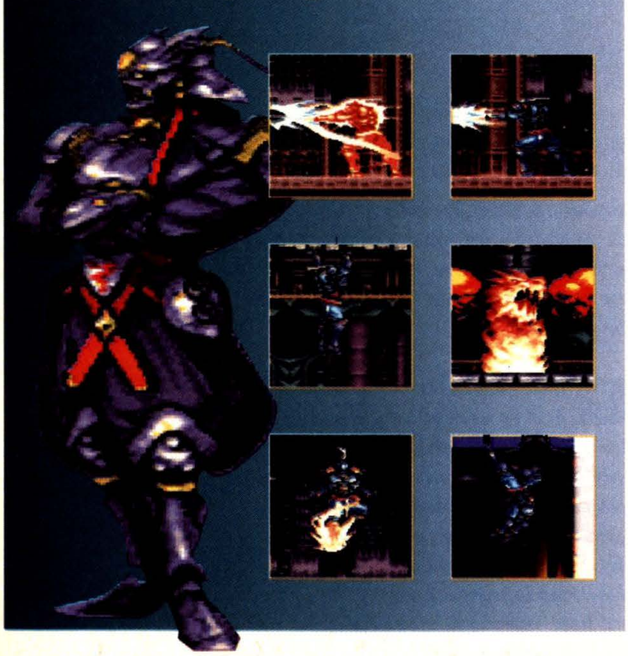






Dieser Endgegner beobachtet Euch von der Ferne (oben), stürmt heran und verwandelt sich in eine Dreifach-Maske.

Haganes körpereigene Abwehrkräfte





Die Riesen und der Magier fordern Eure Turner-Talente: Abwechselnd weicht Ihr aus, springt den Monstern mit Feuer-Schub auf die Hände und wirbelt mit der Klinge.

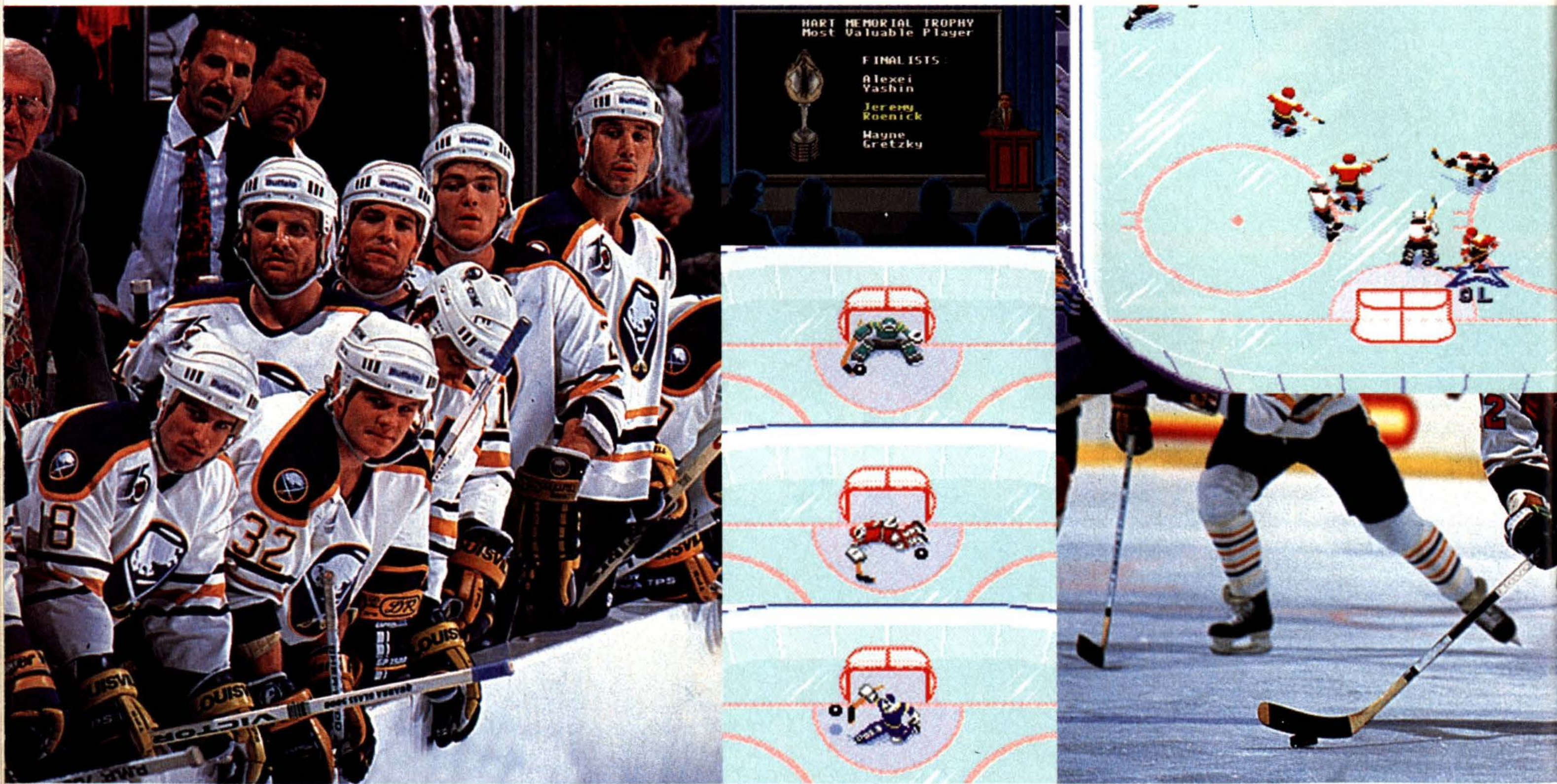

SUPER MORPH
Du konntest ja Deine Finger nicht von der neuen Erfindung des Professors lassen. Jetzt hast Du den Salat! Kugelrund, schwer wie Eisen, flüssig wie Wasser, leicht wie eine Wolke oder sprunghaft wie ein Flummi mußt Du Dich auf den Weg machen, um alle Teile der Maschine wieder zu finden. Setze all Deine Fantasie und Strategie ein, denn nur so kannst Du wieder normal werden.
Durch und durch ein rundes Ding!
MILLENNIUM
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
Jetzt neu für das
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Morph © 1994 Millennium Interactive Ltd/Microvalue-Flair. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.


Legend
Beldor, der Magier hat sich mit den Mächten der Finsternis verbündet und das Königreich in seine Gewalt gebracht. Gürtelt Eure Schwerter, schärft Eure Sinne und nehmt all Euren Mut zusammen, um das unterdrückte Volk von seinem Joch zu befreien. Ob alleine oder zu zweit, Ihr müßt ihn besiegen!
LICENSED BY
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL/SECAM VERSION
ARCADE ZONE
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
Jetzt neu für das
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Das Königreich braucht Euch!
© 1993 Arcade Zone Ltd. © 1993 SoftGold GMBH. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.

OFFICIAL LICENSED PRODUCT • PRODUIT LICENCIE OFFICIEL • NHL®

NHLPA™

NHL® 95



EA SPORTS™

ELECTRONIC ARTS



Mega-Messe

Was macht Ihr denn Anfang November? Solltet Ihr noch etwas Freizeit erübrigen können, hätten wir einen prima Tip: Vom 4. bis 6. November findet in Köln die "Computer '94"-Messe statt – und das komplette MAN!AC-Team ist vor Ort. An unserem Stand trefft Ihr nicht nur die fleißigen Redakteure, unseren Zeichen-Primus Roger Horvath und den "X-Base"-Moderator Andreas von Lepel, sondern erlebt





Letztes Jahr besuchten gut 70.000 Videospiele- und Computer-Fans die dreitägige kölner Messe

ein Aufgebot der besten und neuesten Spiele quer durch alle Systeme. Spielt kostenlos mit brandheißen Arcade-Maschinen, gewinnt tolle Preise bei unseren Wettbewerben und erlebt die Premiere des MAN!AC-T-Shirts. Außerdem sind auf der Messe jede Menge Spieleanbieter für Konsolen und PCs vertreten, Händler locken mit Sonderangeboten für Hard- und Software. Die wichtigste deutsche Spielemesse solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen.

Computer '94, Köln, Messehallen 10 und 11, 4. bis 6. November (9 bis 18 Uhr), Eintrittspreise von 15 (Schüler, Studenten) bis 20 Mark pro



Ein neues sinnvolles Accessoire fürs 3DO liefert GT-Elektronik in der Schweiz. Mittels eines etwa 100 Mark teuren Adapters läßt sich jedes Super-Nintendo-Joypad oder -Joyboard an Panasonics CD-Konsole anschließen. Wer sich die 3DO-Version des "Street Winner" nicht extra zulegen will, kommt so endlich in den Genuß eines vernünftigen Controllers.



Sowohl die Größe, als auch die Plazierung des Radar-Bildschirms rechts oben könnt Ihr vor dem Spiel verändern.

Dino's Soccer

Eurocom Software, die Entwickler von "Super Dropzone" und "Jungle Book", zeichnen für Virgins neueste Fußball-Simulation verantwortlich. "Dino Dini's Soccer" ist nach dem "Kick Off"-Erfinder Dino Dini benannt, hat aber mit dem gleichnamigen Amiga-Original nicht mehr viel gemein.

Das rasante Action-Fußball stellt 80 Mannschaften zur Verfügung, die Ihr in einer Liga oder bei Turnieren an die Tabellenspitze führen könnt. Ihr wählt aus zwei Perspektiven: Nah dran (obiges Bild) und weiter weg (Bild unten) – oder kombiniert beide Ansichten.

Erster Eindruck: Gut, spielerisch verwandt mit "Sensible Soccer", wenig Gemeinsamkeiten mit den müden "Kick Off"-Erstlingen.

Dino Dini's Soccer, 8 MBit, Virgin, ab Anfang 95 für Super Nintendo und Mega Drive.



Beim Freistoß und ähnlichen Aktionen seht Ihr das Spielfeld von weiter oben

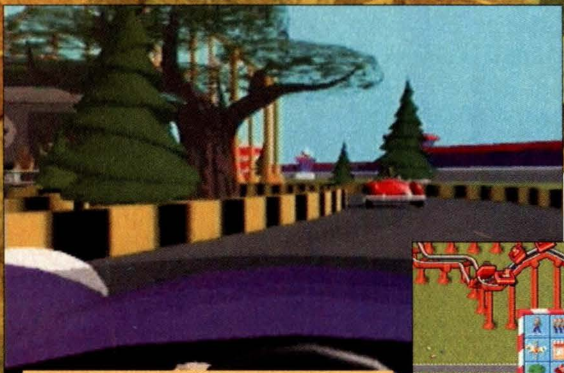
Ultra 64 am Start

Mitte September startete das Ultra 64 zur Testfahrt durch internationale Spielhallen. In Deutschland konnte MAN!AC bisher nur einen der "Cruisin' USA"-Spielautomaten (eine Coproduktion zwischen Nintendo, Silicon Graphics und Williams/Midway) sichten und probespielen. Ihr lenkt einen von vier fiktiven Tourenwägen von San Francisco nach Chicago. Der Automat verwendet eine Mischung aus Polygongrafik und traditionellen "flat" Bitmap-Sprites, wie man sie u.a. aus Segas "Out Runners" kennt; dabei kann zwischen drei Perspektiven umgeschaltet werden.

Mit Namcos hyperrealistischem "Ridge Racer" kommt "Cruisin' USA" optisch nicht mit, dafür soll das Spiel aber noch im nächsten Jahr als 1:1-Umsetzung für die neue Nintendo-Konsole erscheinen. Den ersten Teil des Ultra-64-Versprechens hat Nintendo damit eingelöst. Während Sony und Sega ihre Hardware zum Jahreswechsel für rund tausend Mark in Japan veröffentlichen, wird an der Ultra-64-Heimversion noch gefeilt, damit sich die versprochene Leistung zu einem Endkundenpreis von unter 500 Mark realisieren läßt.

Spieleherbst in London

Für den Videospiel - Insider hatte die Herbst-ECTS in London kaum eine Überraschung parat. Macht Euch trotzdem keine Sorgen – das letzte Weihnachtsfest des 16-Bit-Zeitalters wird mit einer Handvoll grandioser Spiele inszeniert.





"Theme Park": Auf dem 3DO dürft Ihr jede Eurer Attraktionen probefahren.

Obwohl sich die European Computer Trade Show wie der kleine Bruder zur amerikanischen CES ausnimmt, waren alle wichtigen Hersteller vertreten: Atari feierte die Jaguar-Einführung mit einer extemen Präsentation, das 3DO war durch einen Panasonic- und einen 3DO-Stand gleich doppelt anwesend und auch das Sony PSX wurde ausgesuchten Entwicklern und Händlern präsentiert.





Die Playstation hinter Glas: An der Rückseite befinden sich u.a. ein seperater Stereo-Audio-Ausgang.

32X oder VR 32?

Wie schon in Chicago unterschied sich das Auftreten der beiden Rivalen Sega und Nintendo: ***Sega*** legte auf der Dachterasse des zweistöckigen Messe-Standes mit einem 32X-Quartett und den Automatenumsetzungen „Virtua Racing Deluxe" und „Star Wars", der PC-Konvertierung „Doom" und der 32-Bit-Neuentwicklung „Metal Head" seine Weihnachtstrümpfe auf den Tisch. Selbst das umstrittene Doom werden die deutschen Sega-Fans noch in diesem Jahr spielen können. Nicht spielbar war „Super Motocross", das ebenfalls vor Weihnachten ausgeliefert wird. Das einzige 32X-Spiel eines Fremdherstellers war auf dieser Messe übrigens Interplays „Casper", eine digitale Geistergeschichte nach Motiven des neuen Spielberg-Films. Im Erdgeschoß liefen die Mega-Drive-Titel „Sonic & Knuckles", „Taz in Escape from Mars" und „The Adventures of Batman & Robin", die Kino-Umsetzungen "The Pagemaster" und ‚Jurassic Park Rampage" sowie die Automatenumsetzung „Starblade" auf CD. Damit dieser Grafikknüller auch auf der Heim-Hardware abhebt, ersetzten die Entwickler alle Feindraumschiffe durch Vektor-Modelle.

Nintendo konzentrierte sich hingegen auf ihr Handheld und gönnten der neuen „Super Game Boy"-Software die Hälfte des Standraumes. Vor Weihnachten werden das Jump'n'Run „Duck Tales 2", eine Spiele-Compilation und eine 1:1-Umsetzung des Automaten-Urahn „Space Invaders" erscheinen, bei dem sowohl die Super Nintendo-Variante (bislang nur in Japan erhältlich) als auch die neuentwickelte Game-Boy-Version auf ein Modul gebannt wurden. Nur einem kleinen Kreis von Händlern zeigte Nintendo abends eine 90%-Version von „Donkey Kong Country" – deutsche Journalisten sah man dort genausowenig wie ein „Ultra 64"-Spiel. Die „Rumble in the Jungle"-Party



Das beste Sportspiel aller Zeiten? Mit "Fifa Soccer" von EA startet das 3DO ins englische Weihnachtsgeschäft.

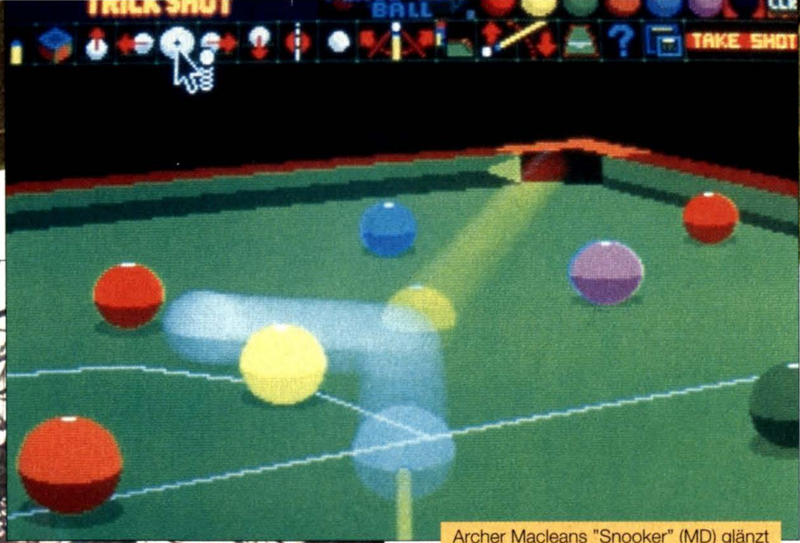
Sony

Zusammen mit der Tochterfirma Psygnosis lud Sony Imagesoft zehn Autominuten vom Business Design Centre entfernt in die geräumige „Brewery": In der „Sony-Disco" lief dort mit Lightshow und viel lauter Popmusik viertelstündig eine Präsentation der neuen Produkte, vom FX-Spiel „Vortex", dessen Designer Nic Cusworth (Argonaut) mit uns über die Entstehung plauderte, bis zu den Lizenz-Hits „Flintstones" und „Jurassic Park 2". In der „Brewery" trafen wir auch auf Henk Nieborg und Erwin



Entwickler wie Argonaut (im Bild Nic Cusworth) gaben bei Sony Infos aus erster Hand.

Kloibhofer. Das „Flink"-Team hat gerade die CD32-Variante dieses Mega-Drive-Jump'n'Runs beendet und wird sich nun einem neuen Projekt (nicht „Flink 2") zuwenden. Für Mega Drive und Super NES wurden außerdem „Lemmings 2", das Jump'n'Run-Märchen "Prince of Persia 2", die Prügelei „Double Dragon 5" und unzählige weitere Produkte gezeigt. „Flashback" für Mega-CD kommt ebenso in diesem Jahr wie der Klassiker „Elite" (Mega Drive und Super NES) und „Mega Turrican", das in Sony endlich einen kompetenten Verleger gefunden hat. Auch die Playstation und Videodemos der ersten Spiele waren zu sehen. Da als Europa-Starttermin Weihnachten '95 anberaumt ist, wurden spielbare Demos und fertige Geräte nur ausgesuchten Entwicklern und Händlern gezeigt.



Archer Macleans "Snooker" (MD) glänzt mit rasantester 3D-Grafik – und das mit nur 4 MBit und ohne DSP-Unterstützung.



Es wird eng: Auf der bislang größten ECTS mußten sich einige Anbieter (u.a. die "Schlumpf"-Erfinder Infogrames) mit Standraum in einem angebauten Zelt begnügen.



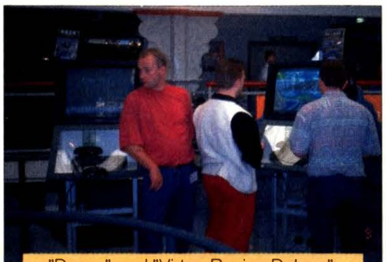
Der zweite Streich: Nach dem Erfolg der "Clayfighter" soll es in der Fortsetzung noch verrückter zur Sache gehen.

stieg im botanischen Garten eines Londoner Hotels und konnte sich über die Anwesenheit aller in Europa verfügbaren „Donkey Kong Country"-Eproms freuen. Außerdem bestätigte das englische Nintendo-Management die Existenz einer VR32-Konsole – nicht jedoch, was sich hinter der etwas einfallslosen Produktbezeichnung verbirgt. Unter den Insider-Spekulationen ist die folgende Interpretation die beliebteste: Das VR32 ist eine 32-Bit-Konsole, die statt eines Displays oder eines TV-Anschlusses einen Projektor enthält, der Euch das Spielfeld an die Zimmerwand oder eine ähnliche Fläche wirft. Ein leitender Angestellter eines japanischen Herstellers verriet uns hingegen, daß erste Spiele so gut wie fertiggestellt sind, bisher aber lediglich japanische Nintendo-Getreue (z.B. Capcom und Konami) eine Lizenz besitzen. Wir bleiben gespannt.

Virgin setzt auf alle Systeme

Ganz offen zeigte ***Virgin*** das Weihnachtsortiment, das beste Line-Up der Show. Die PC-Palette von Virgin weist noch einige Lücken auf („Dark Forces" und der „Flight Simulator"-Killer „Flight Unlimited" laufen in Deutschland über Rushware und Softgold), dafür lacht sich Virgin in Sachen Videospiel ins Fäustchen. Von der Versöhnung zwischen Perry und dem Ex-Arbeitgeber Virgin überrascht, mußten Sega „Earthworm Jim" aus der Release-Plan streichen, während Nintendo das Potential im neuen Perry-Spiel gar nicht erst erkannte. Das vollkommen überdrehte Comic-Jump'n'Run macht sich gut neben „Lion King", als Luxus-Umsetzung des neuen Disney-Films ebenfalls ein sicherer Hit. Im Gegensatz zu Virgins anderen Disney-Spielen enthält das 24-MBit-Modul auch Mode-7-Levels wie z.B. einen Wettlauf inmitten einer Büffelherde.

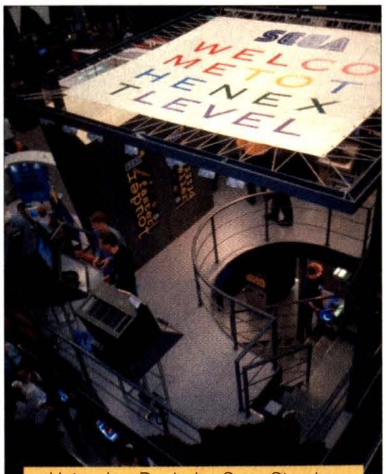
Für das Mega CD kündigt Virgin eine Umsetzung des besten PC-Golfspiels an: Filmaufnahmen von Original-Golfplätzen, gesprochene Kommentare des Reporters Ben Wright und Spieltips von Champion Steve Elkington verbinden sich in der „Links"-Umsetzung mit der Spielbarkeit und der Options-Vielfalt des Originals. Last but not least, wurde Archer "IK+" Macleans „Jimmy White's Whirlwind Snooker" für das Mega Drive umgesetzt.



"Doom" und "Virtua Racing Deluxe": Vier 32X-Adapter waren im "Dachgeschoß" des Sega-Standes installiert.

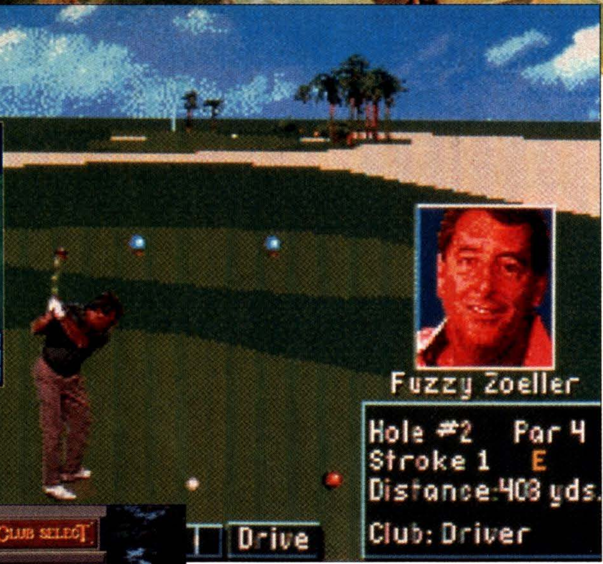


Darunter wurden die neuen 16-Bit-Spiele (u.a. "Sonic & Knuckles", "Starblade" und "Pagemaster") gezeigt.



Unter dem Dach des Sega-Standes fand auch ein neuer "Star Wars"-Spielautomat Platz.







Golf x 3: Die Klassiker "Links" und "PGA Tour 3" (oben) spielt Ihr auf Mega Drive und Mega CD, das Silicon-Graphics-gerenderte "World Cup" (U.S. Gold) demnächst auf allen CD-Systemen.



Totgesagte leben länger: Mit "Super Stardust" erscheint ein umwerfendes CD32-Spiel. Umsetzungen sind nicht geplant.



"Sonic & Knuckles": Sonics Konkurrent aus dem letzten Teil kämpft nun mit dem Igel gegen Dr. Robotnik.

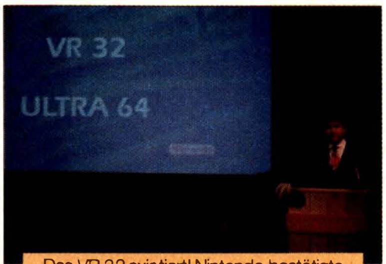


Internationale Partnerschaft: Konami & Co.

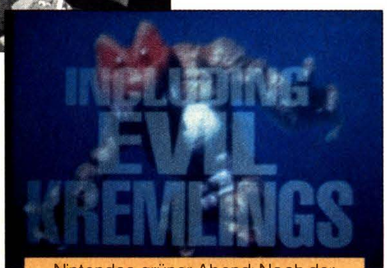
Neben den Weihnachtstiteln, die wir Euch in dieser MAN!AC vorstellen, holte sich der Videospiel-Krösus ***Konami*** auch Spiele der Hersteller U.S. Gold, Time Warner und ***Gremlin*** ins Programm. Letztere setzen auf das bewährte „Top Gear"-Spielprinzip und statteten die „3000"-Edition mit einem Vier-Spieler-gleichzeitig-Modus aus. Rast Ihr alleine, spielt Ihr natürlich über die gesamte Bildschirmgröße, erst mit menschlicher Konkurrenz wird die Optik entsprechend geteilt.

Mit Vertriebs-Rückendeckung von Konami steigt auch der amerikanische ***Time Warner***-Konzern ins Videospielegeschäft ein. Nach dem Zusammenschluß von Atari Games, Tengen und Time Warner Interactive wurden mit dem englischen Softwarehaus Renegade die Erfinder prominenter Multi-Format-Titel wie „The Chaos Engine" und „Sensible Soccer" übernommen. Mit den Sega-Versionen von „Rise of the Robots" hat sich Time Warner außerdem den Hype des Jahres eingekauft. Allerdings vertraute uns der zuständige Product-Manager an, daß man „...mit den Spielen noch nicht ganz zufrieden..." sei. Deshalb wird die Veröffentlichung auf Frühjahr '95 verschoben. In „Generation Lost" erkundet Ihr in „Flashback"-Manier farbenprächtige Plattformwelten und müßt sowohl denken als auch geschickt agieren, um das Rätsel von Keptan zu lösen. Die „Subterrania"-Erfinder Zyrinx sind die Programmierer hinter „Red Zone": Mit einem Kampfhubschrauber fliegt Ihr taktisch angehauchte Missionen aus der Vogelperspektive. Bekommt Ihr das feindliche Hauptquartier auf den Radar, verlaßt Ihr den Helikopter, um Euch zu Fuß voranzukämpfen. Noch dieses Jahr stürmen ***U.S. Gold***s TV-Fußballer „Hurricanes" auf Super Nintendo und Mega-Drive. Das spektakulärste Produkt im US-Gold-Katalog ist jedoch „World Cup Golf", das für alle CD-Plattformen angekündigt ist. Die Simulation arbeitet mit gefilmten Originalaufnahmen, die auf Silicon-Graphics-Workstations nachbearbeitet wurden. Einfache Bedienung sowie fernsehgerechte Präsentation mit Reporter und verschiedenen Putt-Perspektiven versprechen grafisch eindrucksvolle, aber auch spielerisch durchdachte Golfturniere für alle Handicaps. Traditioneller kommt „Power Drive", das neuen Spiel der „Striker"-Erfinder Rage, herangerast. Auf Super NES und Mega Drive fahrt Ihr in seitlicher Vogelperspektive durch 64 Off-Road-Kurse.



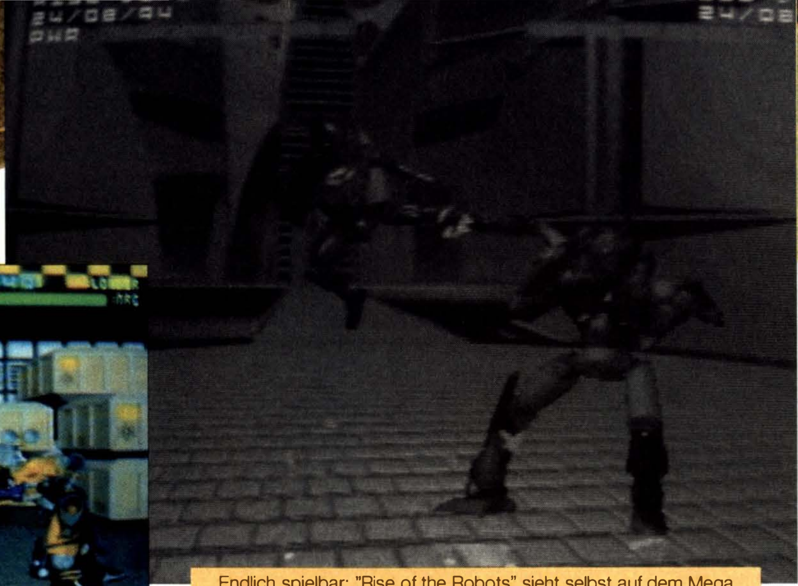


Das VR 32 existiert! Nintendo bestätigte den Japan-Release Ende des Jahres, wollte aber noch keine Hardware zeigen.



Nintendos grüner Abend: Nach der "Rumble in the Jungle"-Präsentation tafelten die Gäste im Urwald-Ambiente.





Endlich spielbar: "Rise of the Robots" sieht selbst auf dem Mega Drive umwerfend gut aus. Die grafisch schönste Version erscheint jedoch für das CDi und unterstützt die Digital-Video-Cartridge.



U.S.Gold bringt "Power Drive" auf Super NES und Mega Drive.



EAs "Rugby" ist interessant, aber sicher kein Millionenhit.

Vollgas, Sport & Science-fiction

Ocean glich die Desertation des langjährigen Entwicklungschefs Gary Bracey mit dem Kauf des englischen Top-Entwicklungsteams DID wieder aus und verläßt sich auf ein kunterbuntes Spielesortiment für (fast) alle Systeme. Für das Super Nintendo werden bis Weihnachten das Jump'n'Dribble „Michael Jordan: Chaos in the Windy City" (vom Basketball- zum Actionstar) und das ähnlich skurrile „Shaq Fu" erscheinen. Außerdem am Ocean-Stand gesichtet: Die Super-Nintendo-Umsetzungen der EA-Vorzeige-Sportspiele „NHL 95", „Madden 95" und „NBA Live 95".



Star Trek und kein Ende: In der "Starfleet Academy" werdet Ihr zu Enterprise-Profis ausgebildet.

Neben den Euch schon bekannten Spielen "Bubsy 2" und "Zero Tolerance" hatte ***Accolade*** lediglich eine Kuriosität im Reisegepäck: Das PC-CD-ROM-Spiel „Cyclemania" wurde in Israel konzipiert und entwickelt, illegale Motorradrennen in den Golan-Höhen dienten dem rasanten Full-Motion-Video-Spektakel als Inspiration.

Ganz im Zeichen des langerwarteten Sequels „Micro Machines 2 – Turbo Tournament" stand die ***Codemasters***-Präsentation. Dank der hauseigenen Entwicklung „J-Cart" setzen sich bis zu acht Spieler in die „Micro Machines", neue Fahrzeuge und 54 Strecken versprechen ungezügelten Turbo-Spaß. Mit „Psycho Pinball" steht ein erfolgversprechendes Flipper-Modul an. Auf vier Flipper-Tischen, die über mehrere Bildschirme scrollen, jagt Ihr nach dem Highscore. Beim Probespiel überzeugte die Spielgeschwindigkeit und der exakt simulierte Kugellauf. Bonuslevels belohnen geschickte Spieler, außerdem sind drei Multibälle möglich.

Simulationsfreaks mit Mega-CD freuen sich auf ***Domarks*** „Flying Nightmares". Mit einem Harrier-Jet fliegt Ihr durch 3-D-Bitmap-Landschaften und kämpft in Jagd- und Bombermissionen. Der Mega-CD-Co-Prozessor wird leider nicht unterstützt. Sehr interessant sah „Soccerama" für das Super NES aus. Das Fußballmodul benutzt eine rotierende Perspektive, zeigt Eure Kombinationen in stufenlosen Kameraschwenks von der Seite oder von hinten. Auch spielerisch überzeugte die frühe Version des Kickerspektakels für bis zu fünf Spieler, das Eure besten Tore auf Batterie verewigt. Mit „Total Football" kicken wiederum die Mega-Drive-Besitzer: Hier wird allerdings in isometrischer Perspektive gespielt. Apropos Fußball – das ballverliebte „Marko's Magic Football" kommt auch für Super NES und Mega-CD. Rennspielfans schwören auf die Fortsetzung „F1 - World Championship Edition" für alle 16-Bit-Systeme. Mit der offiziellen Lizenz des Automobilverbands FIA steuert Ihr authentische Teams und Piloten durch die WM. Zwei Sichtperspektiven, verschiedene Wetterbedingungen und Crash-Schäden sind nur einige der Änderungen. Wem zwei Räder genug sind, dem empfehlen wir „Kawasaki Superbikes" für das Mega Drive, das das gleiche Grafiksystem wie „F1" benutzt.





Der "Lawnmower Man" von SCI ist nun endgültig startklar für das Mega-CD

Der französische Hersteller ***Infogrames*** hatte für Sega- und Nintendo-Spieler keine Neuheiten im Gepäck, versprachen jedoch „Asterix 2" (Arbeitstitel: „Obelix"), eine „Schlümpfe"-Umsetzung für das Mega Drive und ein „Tim & Struppi"-Abenteuer. Auch dem 3DO wollen die „Alone in the Dark"-Erfinder treu bleiben.

Philips

Trotz eines gewaltigen Stands mit zwei Dutzend Monitoren mietete sich Philips zusätzliche Räume an, in denen internationalen Journalisten ein Blick auf die neuen CDi-Spiele gewährt wurde. Das schnucklige Jump'n'Run "Apprentice" und das in "Mutant Rampage" umbenannte Prügelspiel "Body Slam" verstärken das traditionelle Spieleprogramm, mit der Brettspiel-Umsetzung "Cluedo" und "Thunder in Paradise", einem ballerlastigen Interactive Movie um die neue Hulk-Hogan-Fernsehserie, möchte Philips neue Kunden bzw. das breite Publikum locken. Endlich fertiggestellt ist die atemberaubende 3D-Ballerei "Chaos Control". Der französische Herstellers Infogrames plant außerdem ein "Tim & Struppi"-Spiel für das CDi. Mit "Cosmic Pinball" wird Philips einen rasanten Computer-Kurzfilm der belgischen Firma Talent vom superbreiten Showscan- auf CDi-Format zurechtstutzen. Ob das gutgeht? Bisher kann man nur zuschauen, jedoch nicht mitflippern...



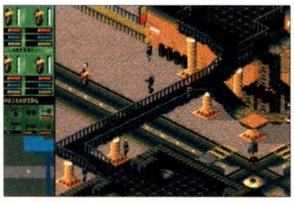
Hulk Hogan interaktiv: "Thunder in Paradise" unterstützt das Digital-Video-Cartdridge.





Das "Multimedia-Adventure" "Kingdom" (oben) erscheint für das 3DO. Links daneben rotzt sich Boogerman durch schleimige Jump'n Run-Levels.

Am Mini-Stand von ***Electrobrain*** liefen die einzigen FX-Spiele eines Nintendo-Fremdherstellers. Nach der Weltraumschlacht „Vortex" (kommt hierzulande über Sony) hat Electrobrain bereits ein zweites FX-Konzept in der Schublade: Die amerikanischen Code-Profis von Sculpured Software entwickeln ein Motocross-Rennen mit traditionell animierten Motorrädern vor rasant rotierendem Polygonhintergrund. Noch mehr Motorräder röhrten einen Stand weiter bei ***Gametek***: „Full Throttle Racing" ist eine Super-Nintendo-Mischung aus „Hang On" und „Road Rash". Via Split-Screen brettern zwei Spieler über den Asphalt, sammeln Extras und stoppen nur, um ihre Maschine in der Werkstatt auf Vordermann zu bringen. Wer's derber mag, kämpft in „Carrier Aces" (Super Nintendo) ums nackte Überleben. Im zweiten Weltkrieg fliegt Ihr Mode-7-Angriffe gegen Schiffe und Inselstützpunkte. Im Duell-Modus mit Split-Screen steuert ein Spieler das Flugzeug, der andere setzt sich an die Hebel einer Schiffs-Flak – ob die BPS mitspielt? Das Comic-Geprügel „Brutal" wird noch in diesem Jahr auf Modul, und zwar für Super Nintendo und Mega Drive umgesetzt.





Ocean veröffentlicht das rabenschwarze Agenten-Gemetzel "Syndicate" auch für den Atari Jaguar.

Über Allan kommen die vortrefflichen Produkte von ***JVC*** nach Deutschland. Darunter befinden sich die LucasArts-Spiele „Super Return of Jedi" (wie die beiden Vorgänger von Sculptured Software entwickelt), das Factor-5-Projekt „Indiana Jones – Greatest Adventures" (Preview in MAN!AC 8/94), die mittelprächtige „Zombies"-Fortsetzung „Ghoul Patrol" und die Filmumsetzung zum neuesten Van-Damme-Streifen „Timecop". Mega-Drive-Versionen dieser Super Nintendo-Titel sind nicht geplant. Dafür setzt JVC auf das Mega-CD: Die „Parodius"-Konkurrenz „Keio Flying Squadron" versetzt Euch in eine seltsame Japano-Cartoon-Welt. Ihr steuert ein Bunny-Mädel, das auf einer Rakete reitend kuriose Ballerlevels mit fliegenden Hunden und gigantischen Endgegnern besucht. Dazu kommt im Herbst das Rollenspiel „Dungeon Master: Skull Deep" und (im nächsten Jahr) die Neo-Geo-Adaptionen „Samurai Shodown" und „Fatal Fury Special".

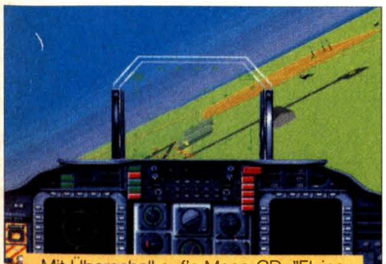
Der gute alte Pac Man kommt in „Pac in Time" von ***Mindscape*** zu neuen Ehren. Ihr schwingt Euch am Seil durch ausladende Jump'n'Run-Stufen und sammelt genügend Früchte, um den Ausgang zu aktivieren. Natürlich will Euch neben fiesem Getier auch das klassische Geister-Quartett ans Leder. Sportlich geht's in „Val D'Isere" zu, einem Mode-7-Skispektakel mit Snowboards, außerdem kommen zumindest in den USA das offizielle College-Football „NCAA" und das Indy-500-Rennspiel „Al Unser Jr." in die Läden. Im nächsten Jahr folgt die

ATARI

Die amerikanischen Videospielpioniere waren nicht auf der Messe vertreten, obwohl Hersteller wie Ubi Soft, Ocean (Bullfrogs „Theme Park" und „Syndicate") oder 21st Century („Pinball Fantasies", nutzt lediglich den 68.000er Prozessor, aber keinen der anderen Jaguar-Spezialchips) Spiele vorstellten. Der geneigte Messebesucher wurde auf Einladung ins Londoner Planetarium gebeten. Die zahlreichen Gäste sollten dort Zeuge einer Präsentation von „Alien vs. Predator" und anderer Jaguar-Spiele werden. Vor dem Eingang traf Ingo den Rebellion-Chef Jason Kingsley, der allerdings auch nicht wußte, was zu erwarten war – etwas seltsam, daß der „Alien vs. Predator"-Macher eine noch höhere Einladungsnummer als wir hatte und nur eine Karte für sein neunköpfiges Team erhielt. Nebenbei vertraute er uns an, daß inzwischen auch „Checkered Flag" fertig programmiert ist.

Im Foyer liefen dann größtenteils alte Hüte von „Cybermorph" bis „Wolfenstein 3D". Schließlich wurden im Planetarium ein Dutzend US-Werbespots gezeigt, die ausschließlich auf dem etwas dünnen Konzept „It's 64 Bit...it's cool...it rocks..." basierten. Das angekündigte exklusive Screening von „Alien" geriet zur Demo-Vorschau einer noch immer nicht fertiggestellten Version, danach folgten Clips mit den Amiga-Umsetzungen „Cannonfodder", „Zool" und „Sensible Soccer", eine neue Variante des Accolade-Langweilers „Bubsy", ein „Flashback" ohne jede Veränderung und zwei Rennspiele im Virtua Racing-Stil.

Bei einigen Bildern wie dem Intro zu „Clubdrive" brach das Publikum in Gelächter aus, richtig überzeugend konnte keines der Spiele. Nach der Vorstellung scheuchten als Marines verkleidete Schauspieler die mürrische Journalistenmeute wieder aus dem Saal. Etwas Trockennebel und ein spielbarer Level von „Kasumi Ninja" – das war alles, was Atari in London zu bieten hatte.



Mit Überschall auf's Mega-CD: "Flying Nightmares" ist eine Umsetzung des populären PC-"Harrier".



Von Domark entwickelt: "Kawasaki Superbikes" benutzt die gleiche Grafik wie das rasante "F1".



Noch einmal Domark: Für das Mega Drive kommt das grafisch interessante "Total Football"...



...und ein ebenso aufwendiges Super-Nintendo-Fußball namens "Soccer-rama" mit drehender Perspektive.



Ein sagenhaftes Action-, aufregendes Adventure-, faszinierendes Rollenspiel!
Secret of Mana™
© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved. Licensed from SQUARE CO., LTD to NINTENDO CO., LTD.
Nur von Nintendo®
In diesem großartigen Abenteuer ist nichts so, wie es scheint. Gut ist auch böse, Freund auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle der magischen Kraft, und bring die Welt wieder ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten Bedingungen: Monster und gefährliches Territorium erwarten Dich. Aber Du hast die Macht des Manaschwertes auf Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-Player-Adapter* gleichzeitig spielen. Aber nimm Dich in acht – dieses Super Nintendo™ Spiel, das Action-, Adventure- und Rollenspiel zugleich ist, wird Dir manches Rätsel aufgeben.
Secret of Mana
Spiele-berater
Super Nintendo
*separat erhältlich
Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater
Nintendo®
Have more fun!

DIE DIGITALE HÖLLE: DOOM 2





Frische Monster, höllenharte Levels und eine neue Schrotflinte – der Spielablauf blieb jedoch unverändert.

In einer dunklen Ecke der ECTS war das Monster bereits spielbar: Doom 2, die heisseste Fortsetzung der Spielewelt. Lohnt das Schocker-Sequel den weltweiten Rummel?



Ein Fall für die BPS? Noch ist nicht entschieden, ob "Doom 2" auch in Deutschland veröffentlicht wird.

Fraglich ob's und über wen es in Deutschland kommt, doch zumindest in England wird es mit Ungeduld erwartet: Auf der ECTS war „Doom 2" bereits spielbar – wenn auch nur in einem düsteren, gut versteckten Eck. Doch trotz der augenzwinkernden Plazierung ist den Virgin-Jungs, die dieses Mega-Sequel vom Share-Ware-Kult zum Vollpreis-Produkt hochvermarkten, mit „Hell on Earth" nicht ganz wohl: Der lukrative deutsche Markt fällt aus Jugendschutzgründen flach und im anglo-amerikanischen Raum ist Doom 2 schon fast wieder unten durch. Doom 2 ist dem Vorgänger einfach zu ähnlich – wer das als vollwertige Fortsetzung durchgehen läßt, hält auch „Super Street Fighter 2" für eine brandneues Spielkonzept.

Pech für die iD-Jungs, daß ihr genialer Erstling hunderte von Hobby-Architekten lockte, die sich eifrig an eigenen Kerker-Kreationen austobten. Es erschienen Szenario-CDs mit neuem Levelaufbau und dezent veränderter Grafik – viel weiter ist die offizielle Fortsetzung auch nicht gekommen. Die neue Schrotflinte verpulvert zwei Kugeln pro Schuß und hat eine nervige Nachlade-Animationen, andere Waffen haben wir bisher nicht entdeckt. Zumindest gibt's ein paar frische Monster und stimmungsvolle Hintergründe. Die offiziellen Doom 2-Welten sind besser ausgetüftelt als die unauthorisierten Amateur-Levels und fordern den Käufer durch ihren höllenharten Schwierigkeitsgrad. Der „Nightmare"-Level, mit dem erfahrene Spieler das erste Doom nachrüsteten, ist diesmal gleich eingebaut – eine reele Überlebenschance habt Ihr hier jedoch nicht.

Trotz der spärlichen Neuerung (und gänzlich fehlenden Verbesserungen) fällt es schwer, nicht über den „Doom 2"-Kauf nachzudenken. Nur Fans mit großer Selbstdisziplin beißen die Zähne zusammen und warten auf das nächste, garantiert neugestaltete Spiel der Meisterprogrammierer iD.







Boxkampf mit dem Untoten: Skelette und Feuerzauberer (rechts oben) laufen Euch in "Doom 2" vor die Knarre.

PREISFRAGE:

Anläßlich der Veröffentlichung des Sequels folgt jetzt die „Doom"-Preisfrage:

Gibt es in Doom eigentlich Brücken?

Wenn Nein: Warum haben die Entwickler keine eingebaut?

Der MAN!AC-Leser mit der intelligentesten Antwort (und der mit der dämlichsten) erhält von uns ein Geschenk

(Rarität aus dem Leben eines Spieleredakteurs). Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Umsetzung der Hulk-Hogan-Fernsehserie „Thunder in Paradise", ebenfalls nur für das Super NES. Außerdem vertreibt Mindscape in Deutschland auch die Game Boy-Version des „Prehistorik Man", die von dem Österreicher Elmer Krieger programmiert wurde. Auch Mindscape setzt auf das Mega-CD: „Star Wars Chess", ein Schachprogramm mit allen Helden und Finsterlingen der Film-Trilogie, wird noch in diesem Jahr erwartet, für das nächste Frühjahr ist die Tier-Enzyklopädie „Animals" geplant.

Interessant ist das aufwendige 3-D-Adventure „Dragon Lore", ein grafischer Fantasy-Leckerbissen vom französischen Entwickler Cryo. Denkspieler stehen dank der „Brainies" (***Titus*** für Super Nintendo) vor schlaflosen Nächten. In einhundert Levels müßt Ihr die chaotischen Wollknäuel zu ihren Schlafplätzen dirigieren.

Mirage konzentriert sich weiterhin auf „Rise of the Robots". Inzwischen wurde das Entwicklungsteam um den Ex-"Queen"-Gitarristen Brian May erweitert, der den CD-Versionen mit zwei Songs einheizt.



Wieder aufgetaucht: Mark "Luke Skywalker" Hamill spielt in "Wing Commander 3", das auch für das 3DO erscheint.

Die Actionprofis ***Team 17*** bleiben dem Videospielmarkt bis zum Eintreffen der nächsten Konsolen-Generation fern, zeigten aber „Super Stardust" – die Mischung aus Asteroids und genialen 3-D-Levels ist das attraktivste Spiel für das Amiga CD32. Interessant für die Zukunft könnte „3D Offroad" sein, ein Polygonrennspiel für die kommende Konsolengeneration von Saturn bis Playstation.

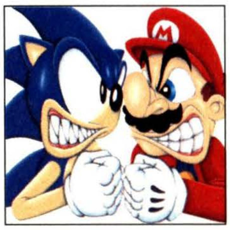
DIE WAHRHEIT ÜBER MAN!

Gut tausend Seiten Spieleinfos, über 300 knallharte Tests. MAN!AC, das Videospiel-Magazin, das keine Kompromisse kennt, feiert sein einjähriges Jubiläum.



Vor gut zwölf Monaten stürzten sich vier junge Videospiel-Publizisten von der Geborgenheit eines renommierten Großverlages in das Abenteuer ihres Lebens. Das ultimative Spielemagazin für die digitale Generation war ihr erklärtes Ziel. Lest, wie es den MAN!ACs seitdem erging.

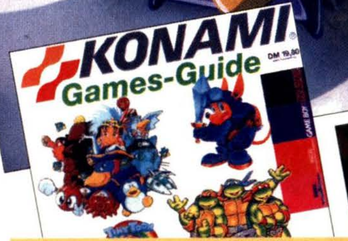
NOVEMBER 1993



Es werde Chaos: An die Zeit vor der ersten MAN!AC teilen Ingo und Winnie die selbe Erinnerung: „Der Sommer '93 war nur einen Tag lang – und dieser Tag war ein Arbeitstag!". Als die erste Ausgabe dann aus der Druckerei kam, hätten wir beinahe schon wieder eingepackt: Fehler in Redaktion und Layout, eine ganze Seite wurde zweimal gedruckt, außerdem kamen 20% der Auflage als Fehldruck an den Kiosk. Drei Wochen vorher war einem Konkurrenzverlag eingefallen, daß MAN!AC auch für eine eigene Publikation der geeignete Name wäre – der Titelschutzantrag kam unserem eine Woche zuvor.

Trotz heftiger Patzer und organisatorischem Chaos (abstürzende Hardware und ein nervöses Netzwerk), zeigt die MAN!AC 11 schon deutlich die Marschrichtung. Deutschlands erste Tests von "FIFA Soccer", "Aladdin" und "Young Merlin", Ingos fünfseitige Mega-CD-Begrüßung und Mädels, die über Videospiele plaudern.

Der erste „Hero" war Segas Shinobi, gezeichnet von Roger Horvath.



Der „legendäre" „Konami Games Guide" – ohne diese Tips-Sammlung würde MAN!AC nicht existieren. Allein schon wegen den erschöpften Redakteurs-Visagen im Anhang ein Kultobjekt für Hardcore-Fans!



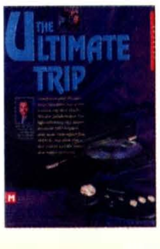
Die "Devil's Mine" findet Ihr in der ersten MAN!AC. Damals stand sie noch auf dem Kopf. Inzwischen unterhält die 3D-Attraktion auch deutsches Publikum z.B. auf dem Bavaria-Filmgelände in München.

DEZEMBER 1993



Die Ergebnisse unsere Umfrage sind tausendfach eingetroffen: Der MAN!AC-Käufer ist durchschnittlich 21 Jahre alt, liest täglich TV Movie (einer sogar das "Telefonkarten Magazin") und steht auf alles, was digital und – im Optimalfall – auch interaktiv ist. Unser erster Protest-Anrufer war Martin Spieß, Product Manager beim Aladdin-Entwickler Virgin. Auch ihm war die 79%-Wertung deutlich zu niedrig. Seine grummelnde Trockeneis-Stimme sollten wir von da an noch öfter hören..

Highlight der 12 waren die neuen Helden aus "Super Street Fighter 2" und das 3DO, das wir dank Galaxys Wolfgang schon im Oktober in den Händen hielten.



Was liest man, wenn man die MAN!AC schon kennt? Ingo Zaborowksi holt sich regelmäßig EGM, Die Hard Game Fan und Sports Illustrated. Martin Gaksch liest Edge, Video und New Country. Andreas Knauf liest Auto, Motor und Sport, connect und (bis zur Einstellung) Kinobit. Winnie Forster liest Wired, Famicom Tsushin und The Journal of Interactive Entertainment Design. Olli Ehrle beschäftigt sich mit dem Computer Flohmarkt, Video Plus und c't.

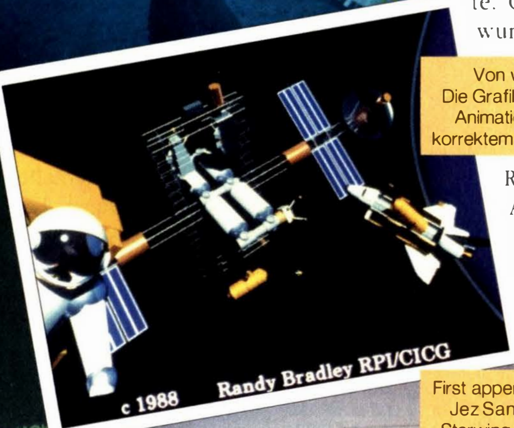


Als MAN!AC erstmals an den Kiosk kam, war er noch ein heißes Thema: Der Virtual-Reality-Helm, den Sega inzwischen wieder begraben hat.

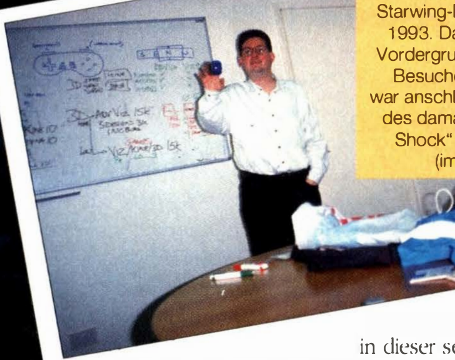
1 Jahr Kompetenz & Chaos



First apperance in the German press: „Ridge Racer“ aus der MAN!AC vom 10.11.1993 – im Hintergrund erkennt Ihr eine Reklametafel für Namcos „Wonderegg“-Spielhallenkette.



Von wegen „Space Shuttle 2000“. Die Grafik entstammt einer preisgekrönten Animation der Siggraph 1988 – hier mit korrektem Copyright-Vermerk. Sorry, Randy!



First apperance in the German press, Part 2: Jez San mit Jojo. Das Interview mit dem Starwing-Erfinder führten wir im November 1993. Das Chaos auf Jez Sans Tisch im Vordergrund zeigt deutlich, daß Winnie der Besucher war. Hektischer Fax-Verkehr war anschließend nötig, um die ersten Bilder des damaligen Geheimprojekts „Creature Shock“ nach Deutschland zu schaffen (immerhin je 120 MBit groß).

Die Reportage über den japanischen Hersteller Namco enthielt u.a. Bilder des Automaten-Reißers „Ridge Racers“ – ein halbes Jahr später hatte auch die MAN!AC-Konkurrenz das 3D-Rennspiel entdeckt.

Januar 1994



Mit der fetten Weihnachtsausgabe kam unsere Art Directorin Andrea Danzer in Schwung: Sie gestaltete den Entwicklungsreport zu „Rise of the Robots“ (natürlich der erste in Deutschland) und den satirischen „Konsolen Fantasien“, bis heute ein Lieblingsartikel der MAN!AC-Crew. Diese Vision von Spielgeräten der übernächsten Generation enthielt einen Sega Sarcophaser erdacht von Andreas von Lepel und Winnie Forster, der sich dem Saturn als erstaunlich ähnlich herausstellen sollte, eine „Wonk 2“ und Martins Projekt „Xanadu“, in dessen Entwicklungsgeschichte er einige Parallelen zur Firmengründung der Cybermedia GmbH einschmuggelte. Gezeichnet und gescribbelt wurden die Traumgeräte von Roger Horvath. Mit "Rebel Assault" verdiente sich Andreas Knauf seine ersten Layout-Sporen – womit die Producerin einer bekannten Konkurrenz-Zeitung die Seitengestaltung verglich, können wir aus Sittlichkeitsgründen nicht verraten...

Auch „Asian Trash Cinema“ gab in dieser sein Debüt – mit „Venus Wars“, „Tetsuo“ und „Crying Freeman“.

Februar 1994



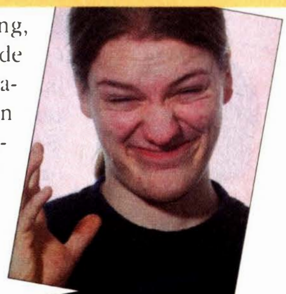
Das erste "Mortal Kombat 2"-Cover war eine MAN!AC-Montage von Andrea Danzer. Im Heft dann eine bunte Mischung aus unserem einzigen PC-Engine-Doppelseiter „Castlevania X“ von Konami, CD-Spielvorstellungen („Kether“ für das CDi und Sonys „Ground Zero Texas“) und einer Rundumanalyse der kommenden Hardware. Die in „Future Shock“ getroffenen Prognosen (CD 32 und Jaguar ohne Chance) haben sich bewahrheitet. Nur in einem Punkt lagen wir voll daneben: Für das 3DO wird in Japan wie verrückt entwickelt – wir sprachen hingegen von einem definitiven „Nein!“. Auf Deutschlands erstes Interview mit Jez "Starwing" San und Europa-exklusive Bilder von „Creature Shock“ sind wir hingegen stolz. Der PC-Fan San ist übrigens inzwischen auch auf Silicon Graphics umgestiegen.

März 1994



David Perry, den Programmierstar mit dem Casanova-Grinsen, erwischten wir ein paar Tage nach seiner Desertion von Virgin. Ingo hatte zufällig das Tonbandgerät dabei und so entstand Deutschlands erstes Interview mit dem "Earthworm Jim"-Designer.

In die Vergangenheit reiste Winnie, zurück kam er mit der „Geschichte des Videospiels“. Neben Pong, Galaxian und Loderunner wurde auch „Atic Atac“ von 1983 gefeatured – zehn Jahr später sorgen die Designer Chris und Tim Stamper mit „Donkey Kong Country“ für Schlagzeilen. Zum Abschluß kam in dieser Ausgabe Andreas Zweiteiler über Joypads und Sticks. Daß die Bilder so verwaschen wirken, hat einen Grund: Unser Fotograf war mal wieder verschollen und wir arbeiteten mit einer SVHS-Kamera, die an einen PC mit Videokarte gekoppelt war. Die billigsten Fotos in der MAN!AC-Geschichte – qualitativ auch nicht schlechter als die Kai-Nürnberger-Fotos in der Leseprobe drei Seiten weiter.



Der Neue – rein optisch hat er das Zeug zum MAN!AC. Ab 3/94 übernahm Oliver Ehrle die Anime-Seiten, mittlerweile darf er sogar Spiele testen!

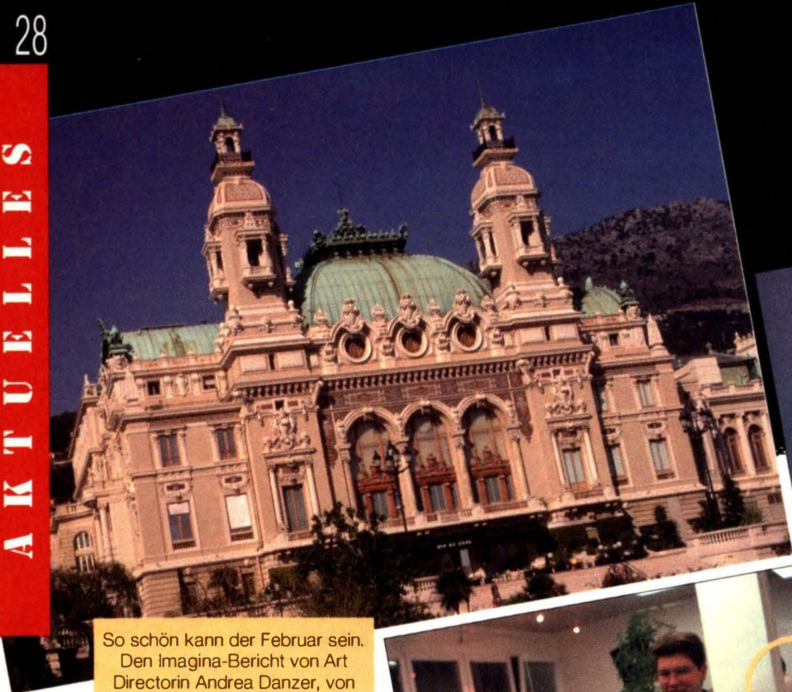


Co-Chefredakteur Winnie Forster, der MAN!AC zusammen mit Martin "Maga" Gaksch despotisch leitet, ist auch als notorischer Mainstream-Hasser, Nachtarbeiter und Abfallsammler bekannt.

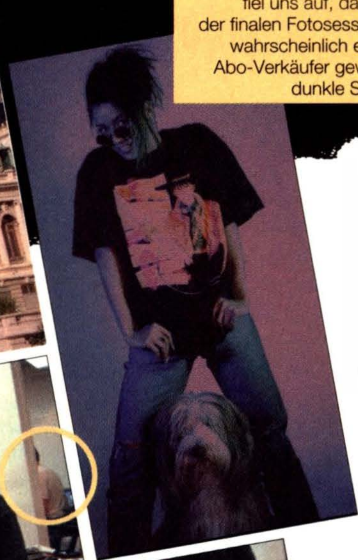
April 1994



Ein gutes Titelmotiv, das uns Psygnosis-Grafiker Paul Franklin für die April-Ausgabe renderte – leider wurde es von grellbunten Texten nahezu erschlagen. Testmäßig

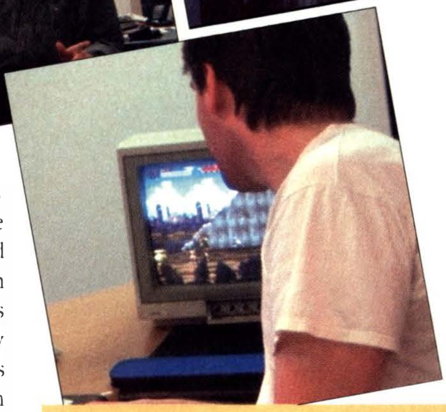


So schön kann der Februar sein. Den Imagina-Bericht von Art Directorin Andrea Danzer, von der auch diese Aufnahme stammt, und Chefredakteur Winnie findet Ihr in MAN!AC 4/93.



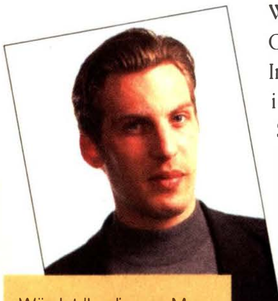
Ein Probefoto für unsere Abo-Anzeige in MAN!AC 6/93. Erst Wochen später fiel uns auf, daß der Hund (bei der finalen Fotosession nicht mehr dabei) wahrscheinlich ein noch besserer Abo-Verkäufer gewesen wäre, als die dunkle Schönheit.





Die beiden Fac-5-Fotos schossen wir von der selben Position aus, das untere aber unbemerkt am arglos lächelnden Holger Schmidt (oben) vorbei. Dank Zoom, zeigt es Thomas Engel beim Testen des damaligen Top-Secret-Projekts „Super Indiana Jones". Wir sahen von einer Veröffentlichung ab und präsentierten Euch das Spiel erst ein halbes Jahr später in MAN!AC 8/94.

war die 4/94 schwach, doch Messen und ein Spieleentwicklungs-Feature bewahrten uns vor leeren Seiten. Letzteres enthielt erste Bilder von "Super Turrican 2" und Game-Boy-"Probotector", sowie einen Exkurs zum Thema 3D-Grafik und Ingos Interviews mit den Musikern Tommy Tallarico, Spencer Nilsen und Chris Hülsbeck. Währenddessen wärmte sich Winnie in der Frühlingssonne an der Cote'd Azur. Das Postskriptum zum Imagina-Besuch in Monte Carlo flatterte ihm ein halbes Jahr später ins Haus: Sein Drei-Sterne-Hotel forderte die Herausgabe eines Fernseh-Untersatzes (?), den Winnie angeblich hatte mitgehen lassen – rechtliche Schritte seien eingeleitet. Da Winnie schon wegen des Überquerens einer monegassischen Straße in polizeilichen Gewahrsam wanderte, rechnen wir beim nächsten Imagina-Besuch mit einen Großeinsatz der Monte-Carlo-Cops.



Würdet Ihr diesem Mann ein Videospiel abkaufen? Virgins Martin Spieß meldete sich im Herbst 93 erstmals zu Wort, um über unsere Aladdin-Wertung abzumosern. Da der Vertrieb aber nicht über Virgin, sondern über Sega ging, schoß er sich schnell auf andere Themen ein – unseren Comic bezeichnete er z.B. als "schwaches Schultheiß-Kopie-Imitat". Seine Meinung zum Thema „Modul oder CD?" findet Ihr in MAN!AC 5/94.

Mai 1994



Dank des Redaktions-Neulings Oliver Ehrle seht Ihr auf Seite 79 die Street-Fighter-Stars Ken, Dhalsim, Guile und Honda live in Action – in Jackie Chans "City Hunter" bestreiten die Superhelden den furiosen Endkampf. Zu "Beauty & the Beast", dem Spiel für Mädchen, fiel Andrea auch gleich das passende Layout ein: Pastelltöne in blau und rosa und eine goldenen Rauschgold-Schrift.

Das "Vortex"-Preview nahm Martin zum Anlaß, über Zusatzchips zu referieren, eine Handvoll Saturn-Fotos wurde von ihm wiederum mit der Umfrage „Modul oder CD?" verknüpft. Vertreter von Konami, Hudson, Sony, Virgin, Nintendo und Electronic Arts gaben Antwort.

Juni 1994



Auf den Rollenspielreport folgt der Beat'em-Up-Rundumschlag – die MAN!ACs nehmen die Gelegenheit wahr, sich mit den Original-Platinen von "Karate Champ" und "Kung Fu Master" (1984) einzudecken. Für die Juni-Ausgabe lockten wir auch EAs Jörg Kähler ins ländliche Mering – der ehemalige Amiga-Journalist hat kommende 3DO-Spiele im Gepäck. Nintendos "Fire Emblem" setzt Winnie in diesem Monat außer Gefecht – auch heute noch verplempert er seine freien Minuten mit dem 24-MBit-Import-Koloss. Ingo testet den Activator und fragt trocken: „Wer hat Lust, durch 20 Sonic-Levels den Arm nach rechts zu halten, und ständig den Fuß in eine unnatürliche Richtung zu heben, damit das Stacheltier nach oben springt?". Die aktuelle Leseprobe zeigt deutlich, daß auch die Konkurrenz mittlerweile von Namco, "Pac-Man" und "Ridge Racer" gehört hat. Herzlich willkommen!

Juli 1994



MAN!AC 7/94 schockt mit neuer Titel-Optik und einer grünen Zunge. Das Monster auf dem Cover und die Spiderman-Crew auf Seite 3 rief unter religiösen MAN!AC-Lesern (ja, die gibt's!) Entrüstung und Enttäuschung hervor. Wir halten „Hulk" dennoch für den bisher besten Titelstar. Trotz des, für Hulk schmeichelhaften Druckfehlers im dazugehörigem Test, waren wir mit dieser Ausgabe sehr zufrieden. Ingo telefonierte mit den Flink-Entwicklern und David Perry, der erste Bilder und Skizzen von "Earthworm Jim" nach Mering schickte. Danach beschäftigte sich Ingo mit American Sports auf allen Systemen. Anläßlich der Fußball-WM wurden noch schnell die neuesten Bildschirm-Kickereien verglichen – fertig war die MAN!AC.

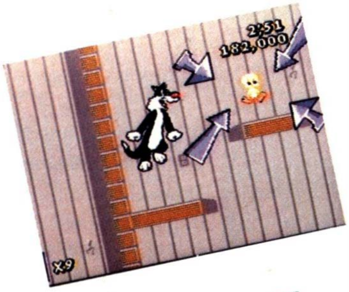
Doch ganz blieben wir vor Katastrophen nicht verschont: Zwar schickte Teut Weidemann seinen Bericht von der „Computer Game Developer Conference", doch die Fotos gingen in der Post verloren. Erst 2 Tage vor Druckschluß landeten die Dias in der Redaktion – für einen professionellen Scan blieb keine Zeit. Also wurden die mickrigen Positive auf unseren alten Flachbett-Scanner geworfen – das Ergebnis wagten wir nur noch in Schwarz-Weiß zu bringen.

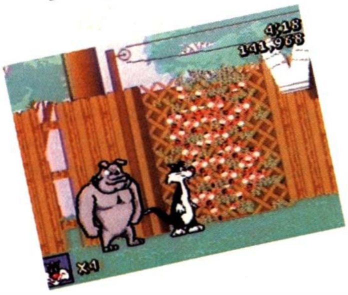


Darf beim Jubiläum nicht fehlen: Chris Crawford, Anfang der 80er Jahre bei Atari unter Alan Kay angestellt, jetzt der große Theoretiker des amerikanischen Spieldesigns. Spieler mit gutem Gedächtnis erinnern sich an den Joystick-Jongleur in einer alten Telematch. Wer nicht so lange zurückblickt, hat vielleicht den Bericht von Chris Crawfords CGDC in MAN!AC 7/94 gelesen.



Premiere der Spitzenklasse
Chaos-Action mit dem Chaos-Team





Kat(z)astrophal, was da abgeht.
Das legendäre Duo ist als Videogame ein echter Knaller.
Animationen der Extraklasse in Filmqualität. Riesige
Sprites. Gag für Gag. Ultra! Sylvester jagt Tweety.
Wer lacht über wen? Interaktive Verrücktheiten.
Level für Level Spaß und Action.

Das Chaos hat System. Höchste Ansprüche an Grafik,
Spielwitz und Sound werden erfüllt.
Sylvester und Tweety von Time Warner.



TIME WARNER
INTERACTIVE

DISTRIBUTED BY
KONAMI®

HERTIE

GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/291

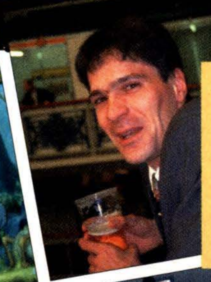




Bei einem MAN!AC zuhause (v. links n. rechts): Mega Drive, Colecovision, VHS-Rekorder, Mega CD (jap.), Mega CD (deutsch) mit Mega Drive, Michael Paul (Ex-Video-Games, Autor des unverständlichen "Pilot Wings"-Comeback in MAN!AC 11/93). Ingo, der Erfinder des „Blood Replay“-Adapters, daneben.



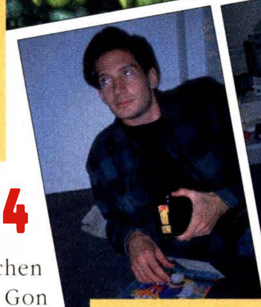
"Raymans" erster Auftritt in der Weltpresse – dafür erhielt MAN!AC Lob im Internet. Nun sind wir ein Lieblingsmagazin der Jaguar-Fans. Leider gibt's davon nur so wenige...

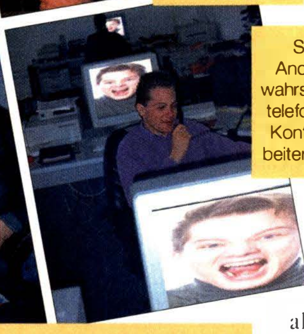


Easy Living an der Alster: Für eine Handvoll Drinks schickte Andreas von Gliszczynski die „Hakane“-Eproms nach Mering.



Die Sportspiel-Mafia: Für „John Madden“- und „FIFA“-Ignoranten haben EAs Jörg Kähler und Ingo Zaborowski nur ein kaltes Lächeln übrig.





Andreas Freiherr von Lepel, „Sarcophaser“-Programmierer, Ex-Konami-Projektleiter und Moderator bei X-Base, muß erfahren, daß man seinen Comic aus der MAN!AC verbannt hat. Zeichner Armin Mühsam weiß davon noch nichts und schickt neue Folgen regelmäßig aus den USA nach Mering.

August 1994



Den japanischen Manga-Star Gon brachten die MAN!ACs von der Comic-Messe in Erlangen mit – mit grimmigem Blick macht der Dinosaurier seinem Titel-Vorgänger Hulk ernsthaft Konkurrenz. Schwer japanisch angehaucht war auch der Inhalt des Hefts: Aus fernöstlichen Spielhallen importierten wir den zweiten Parodius-Automaten "Fantastic Journey", ein paar Seiten weiter stand uns der Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto Rede und Antwort. Mit Nintendos "Schlümpfen" hatten wir auch wieder ein paar exklusive Helden im Heft. Die englischen Meisterentwickler Rare tauchen gleich dreimal auf: Während Ingo und Andreas ihren Splatter-Automaten "Battletoads" durchzockten, schlossen Martin und Winnie in Chicago mit Donkey Kong Freundschaft. Ein seltenes Foto vom Rare-Oldie "Sabre Wolf" schloß den Streifzug durch die Werke der Ultra-64-Entwickler ab.

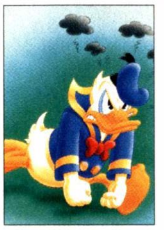
September 1994

"Mortal Kombat 2" – zum zweiten mal auf dem MAN!AC-Titel. Das Automaten-Know-How verschaffte der MAN!AC-Crew einen dicken Vorsprung vor den Mitbewerbern: Im September veröffentlichten wir alle Friendship-, einen Monat später auch die Babality-Moves. Die blutigen Fatalities haben wir uns – auch aus Rücksicht auf den Hersteller Acclaim – für die vorliegende MAN!AC aufgehoben. Zwei deutsche Spiele-Pioniere hatten ebenfalls ein Comeback: Manfred "Turrican" Trenz plauderte mit uns über "Targa", sein Atari-treuer Kollege Marc Rosocha präsentiert den "Iron Soldier".

Selbst wenn Cybermedia-Geschäftsführer Andreas gerade Anzeigen verkauft oder – was wahrscheinlicher ist – mit der Mercedes-Werkstatt telefoniert, bleibt sein guter Geist bei uns. „Knauf Kontrol 3.0" heißt die Software, die er zur Mitarbeiter-Motivation auf allen Rechnern installiert hat.



Oktober 1994



Wir nähern uns der Jetzt-Zeit: Daß Donald Duck Geburtstag hat, bemerkten wir erst, als die MAN!AC 11 (mit Ingos zehnseitigem Disney-Marathon) schon Wochen am Kiosk lag. Nachträglich alles Gute, Alter! Just im Monat, als sich Sega und MAN!AC die Hände zur Versöhnung schüttelten, purzelten die Mega-Drive-Hits über uns herein: "Probotector", "Dynamite Headdy", "Zero Tolerance", "Shining Force 2", "Urban Strike" und "NHL Hockey '95" plazierten sich allesamt im Spielspaßbereich über 80%. Auch mit der Gewerkschaft der Jump'n'Run-Helden verstehen wir uns wieder ganz gut: Die Preview-Sessions zu Hudsons Super-Nintendo-"Bonk", David Perrys "Earthworm Jim" und Sonys "Mickey Mania" bewiesen, daß digitale Hüpfer nicht von Gestern sind.



In den letzten 12 Monaten erhielten von über 300 getesteten Spielen nur 25 die "It's a MAN!AC"-Auszeichnung: Alle Spiele mit einer Wertung ab 85% findet Ihr in der nebenstehenden Liste.

TOP THREE SYSTEM

System	MAN!ACs
Mega Drive	13 MAN!ACs
Super NES	10 MAN!ACs
Mega CD	7 MAN!ACs

TOP THREE HERSTELLER

Hersteller	MAN!ACs
Electronic Arts	7 MAN!ACs
Sega	5 MAN!ACs
Nintendo	3 MAN!ACs

Name	Hersteller	System	Wertung	Ausgabe
Super Mario Allstars	Nintendo	Super Nintendo	96%	11/93
Super Metroid	Nintendo	Super Nintendo	95%	7/94
Super Street Fighter 2	Capcom	Mega Drive, Super Nintendo	94%	9/94
NHL Hockey '95	Electronic Arts	Mega Drive	91%	10/94
Probotector	Konami	Mega Drive	90%	10/94
Stunt Race FX	Nintendo	Super Nintendo	89%	8/94
NHL Hockey '94	Electronic Arts	Mega Drive, Mega CD	89%	4/94
F1 Champion Racing	Sega	Mega CD	88%	7/94
FIFA Soccer	Electronic Arts	Mega Drive, Super Nintendo	88%	7/94
Virtua Racing	Sega	Mega Drive	88%	5/94
Secret of Monkey Island	JVC	Mega CD	87%	12/93
Madden NFL '94	Electronic Arts	Mega Drive	87%	12/93
Gunstar Heroes	Sega	Mega Drive	87%	11/93
Sensible Soccer	Sony	Mega Drive, Super NES, Mega CD	86%	1,2,8/94
Lunar the Silver Star	Work. Design	Mega CD	86%	3/94
Fifa Soccer Champ.	Electronic Arts	Mega CD	86%	9/94
NHL Hockey 94	Electronic Arts	Super Nintendo	86%	2/94
Shining Force	Sega	Mega Drive	86%	1/94
Zero Tolerance	Accolade	Mega Drive	85%	10/94
Super Sidekicks 2	SNK	Neo Geo	85%	6/94
Sonic 3	Sega	Mega Drive	85%	4/94
NBA Jam	Acclaim	Mega Drive, Super Nintendo	85%	3/94
Madden NFL 94	Electronic Arts	Super Nintendo	85%	3/94
Super Bomberman	Hudson	Super Nintendo	85%	11/94
Thunderhawk	Core Design	Mega CD	85%	11/93

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Super NES

- **Actraiser 2 dt 109.00**
- Addams Family Values dt 99.00
- Adventure Island 2 dt 117.00
- Akira dt 119.00
- Al Unser Junior dt 134.00
- Ardy Lightfoot dt 134.00
- Batman Returns dt 109.00
- Batman and Robin dt 144.00
- Battletoads DD dt 99.00
- Beauty and the Beast dt 109.00
- Black Thorne dt 109.00
- **Bomberman 2 dt 109.00**
- Brainies dt 134.00
- Brutal - Paws of Fury dt 119.00
- Bugs Bunny Rab.Rampage dt 125.00
- **Chaos Engine dt 109.00**
- Choplifter 3 dt 99.00
- Chuck Rock dt 99.00
- Clay Fighter 2 dt 109.00
- Clay Mates dt 99.00
- Daze before Christmas dt 119.00
- Desert Fighter dt 119.00

Donkey Kong Country & Spieleb. dt155.00

- Donkey Kong Country dt 139.00
- Double Dragon 5 dt 109.00
- Dr. Franken dt 69.00
- Dragon - Bruce Lee dt 119.00
- Dschungelbuch dt 129.00

Earth Worm Jim dt134.00

- Eek the Cat dt 99.00
- Equinox dt 99.00
- Fatal Fury 2 dt 119.00
- Fievel der Mauswanderer dt 109.00

Fifa Soccer dt109.00

- **Final Fantasy 3 us 149.00**
- Flintstones - Movie dt 99.00
- Full Throttle Racing dt 109.00
- Fun & Games dt 99.00
- GP 1 dt 109.00
- Ghoul Patrol dt 119.00
- Harrier dt 119.00
- Hebereke Popoon dt 114.00
- Humans dt 99.00
- Incredible Hulk dt 134.00
- Indiana Jones dt 134.00
- Itchy & Scratchy Show dt 109.00
- Joe & Mac 3 dt 99.00
- Jurassic Park 2 dt 119.00
- King of Dragons dt 99.00
- Knights of the Round dt 99.00
- Lagoon (kompl. dt) dt 119.00
- Legend dt 99.00

Lion King (24 Meg) dt134.00

- **Lord of the Ring dt 109.00**
- Lothar Matthäus dt 109.00
- Magic Boy dt 119.00
- Mario All Star dt 89.00
- Mario Andretti Racing dt 109.00
- Marko's Magic Football dt 109.00
- Maximum Carnage dt 129.00
- Mechwarrior dt 129.00
- Metal Marines dt 129.00
- Metroid dt 109.00
- Might&Magic 2-dt.Texte dt 129.00
- Mighty Max dt 99.00
- Mortal Kombat 2 dt 139.00
- **Mystical Ninja dt 119.00**
- NBA '95 Showtime dt 129.00
- NBA Jam dt 129.00
- NBA Jam & 6 Sp.Adapter dt 169.00
- NHLPA Hockey '95 dt 119.00
- Nigel Mansell dt 113.00
- Operation Logic Bombs dt 109.00
- Pac Attack dt 109.00
- Page Master dt 119.00
- Paladins Quest us 119.00
- Pang dt 99.00
- Pierre le Chef dt 119.00
- Pinball Dreams dt 99.00
- Pink Panther dt 119.00
- **Player Manager dt 79.00**
- Plok dt 89.00
- **Pocky & Rocky dt 119.00**
- Pop'n Twin Bee dt 119.00
- Pop'n Twin Bee 2 dt 119.00
- Power Rangers dt 129.00
- Prince of Persia dt 109.00
- Race Drivin uk 69.00
- Rasenmäher Mann uk 79.00

Rise of the Robots dt144.00

- Robocop vs. Terminator dt 109.00
- Samurai Shodown dt 134.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
- Schneewittchen dt 117.00
- Seaquest DSV dt 119.00



Secret of Mana dt109.00

- Secret of Mana us 129.00
- Shadow dt 109.00
- Shaq-Fu dt 109.00
- Sink or Swim dt 134.00
- Slam Master (24 Meg) dt 129.00
- Smash Tennis dt 109.00
- Soccer Kid dt 109.00
- Solitare dt 99.00
- Soul Blazer dt 109.00
- Space Ace dt 109.00
- **Sparkster dt 129.00**
- Spectre dt 99.00
- Star Flight Academy dt 109.00
- Star Trek: Next Gener. dt 109.00
- Star Wars 3 dt 129.00
- Star Wing dt 99.00
- Streetfighter 2 Turbo dt 129.00
- Striker dt 79.00
- Stunt Race FX dt 109.00
- Sunset Riders dt 109.00
- Super Battle Tank 2 dt 119.00
- Super Conflict dt 99.00

Super Game Boy & Donkey Kong dt149.00

- Super Hockey dt 109.00
- Super Ice Hockey dt 114.00
- Super Pinball dt 89.00
- Super Streetfighter 2 dt 134.00
- Superman dt 129.00
- **Syndicate dt 109.00**
- Tazmania dt 69.00
- Terminator 2 dt 116.00
- Tetris 2 us 119.00
- Theme Park dt 109.00
- Top Gear 2 dt 109.00
- Troy Aikman dt 119.00
- Turn and Burn dt 119.00
- Ultraman uk 89.00
- Utopia dt 115.00
- Val d'Isere Champ. dt 129.00
- Virtual Bart dt 109.00
- WCW Wrestling dt 109.00
- WWF Raw dt 144.00
- WWF Raw Video dt 24.00

WWF Raw & Video dt154.00

- WWF Royal Rumble dt 99.00
- Where i.t.World is Carmen dt 109.00
- Wing Commander Sec.Mis. dt 119.00
- World Class Soccer dt 115.00
- World Cup Striker dt 129.00
- World League Basketball dt 87.00
- Yogi Bear dt 105.00
- Young Merlin (16 MB) dt 129.00
- Zelda - A Link to the Past dt 89.00
- Zombies dt 113.00
- Zool Ninja o.t. Nth Dimension dt 119.00

Zubehör

- 6 Spieler Adapter dt 49.00
- ASCII Joypad dt 49.00
- **Action Replay Pro 2 dt 99.00**
- Cinch Kabel dt 19.00
- Cinch Kabel (m. Scart) dt 29.00
- Game Mage (Mogelmodul) dt 99.00
- Infrarot Joypads 99.00
- Joypad (Nintendo) dt 39.00
- Maus für S.NES dt 44.00
- Prog. Univ. Adaptor dt 59.00
- Scart Kabel S.NES dt 19.00

Super Game Boy dt 99.00

- S.NES Power 3 Set dt 349.00
- S.NES ohne Spiel dt 199.00
- **S.NES More Fun Set dt 309.00**
- Super Scope - 6 Spiele dt 99.00
- **Univ. Adaptor (60 Hz) dt 39.00**
- Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00

Gameboy

- Aladdin dt 59.00
- Beethoven dt 61.00
- Bionic Commando dt 59.00
- Blues Brothers dt 59.00
- Blues Brothers 2 dt 65.00
- **Bram Stocker's Dracula dt 55.00**
- Choplifter 3 dt 55.00
- **Chuck Rock dt 55.00**
- Daffy Duck dt 59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

- Dr. Franken dt 59.00

Dschungelbuch dt 59.00

- Duck Tales dt 59.00
- Duck Tales 2 dt 59.00
- European Golf dt 59.00
- Fidgetts dt 59.00
- Fifa Soccer dt 69.00
- Flintstones - Movie dt 55.00
- **Gear Works dt 55.00**
- Hammerin Harry dt 59.00
- Home Alone 2 dt 59.00
- **Hyperdunk dt 59.00**
- Itchy & Scratchy Golf dt 59.00
- Jelly Boy dt 59.00
- Jurassic Park 2 dt 55.00
- Jurassic Park dt 69.00

Kirby's Pinball Land dt 49.00

- Kirbys Dream Land dt 49.00
- Käpt'n Balu dt 59.00
- Lamborghini dt 59.00

Lion King dt 65.00

- Looney Tunes 2 dt 59.00
- Lucle dt 69.00
- Mario & Yoshi dt 55.00
- Mickey Mouse dt 59.00
- Micro Machines dt 59.00
- Milon's Secret Castle dt 59.00
- Missle Command dt 49.00

Mortal Kombat 2 dt 65.00

- Ms. Pac-Man dt 49.00
- Muhamed Ali Boxing dt 59.00
- Mystic Quest dt 59.00
- NBA Jam dt 69.00
- Page Master dt 59.00
- Pinball Dreams dt 59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

- Power Rangers dt 59.00
- Prehistorik Man dt 65.00
- Probotector 2 (SGB) dt 59.00
- Prophecy Viking Child dt 49.00
- Race Days dt 59.00
- Rasenmäher Mann dt 69.00
- Robocop vs. Terminator dt 59.00
- Samurai Shodown dt 59.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
- Seaquest DSV dt 59.00
- Simpsons 3 dt 59.00
- Space Invader (SGB) dt 59.00
- Spot dt 49.00
- **Star Wars 2 (Empire) dt 69.00**
- Super Mario Land 2 dt 64.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

- Tetris dt 45.00
- Tetris 2 us 66.00
- Tiny Toon 2 dt 59.00
- Titus the Fox dt 59.00
- Total Carnage dt 49.00
- WCW The Main Event dt 59.00
- WWF 3 King of Ring dt 59.00

WWF Raw dt 69.00

- World Cup Striker dt 59.00
- Yogi Bear dt 59.00
- Yoshi's Cookie dt 49.00
- Zelda dt 59.00
- Zen Intergal. Ninja dt 59.00

Zubehör

- Action Replay Pro 49.00
- **GB 3er Set dt 199.00**
- GB Combi Case (Tasche) 39.00
- GB Energy Pack(Akku+N.) 39.00
- GB FM-Tuner 29.00
- GB ohne Spiel dt 99.00

Mega Drive

- Addams Family Values dt 89.00
- Aero the Akrobat dt 119.00
- Aladdin dt 89.00
- Andretti Racing dt 109.00
- **Animaniacs dt 105.00**
- Art of Fighting dt 109.00
- Asterix 1 dt 109.00
- Ballz dt 89.00
- Barkley: Shut up & Jam dt 89.00
- Battletoads dt 99.00
- Blades of Vengeance dt 89.00
- Boogerman dt 109.00
- Bram Stocker's Dracula dt 89.00
- Brutal - Paws of Fury dt 109.00
- Bubba 'n' Stix dt 109.00
- Bubsy 2 dt 89.00
- Castlevania - New Gen. dt 89.00
- Chaos Engine dt 109.00
- **Clay Fighter dt 109.00**
- Crash Dummies dt 99.00
- Crüe Ball dt 99.00
- Daffy Duck in Hollywood dt 114.00

Double Clutch dt 49.00

- Double Dragon 5 dt 99.00
- Dr. Robotniks dt 99.00
- Dragon - Bruce Lee dt 99.00

Dschungelbuch dt 99.00

- **Dune 2 dt 109.00**
- Dynamit Headdy dt 114.00

Earth Worm Jim dt129.00

- Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
- Eternal Champions dt 129.00
- F-15 Strike Eagle 2 dt 109.00
- F1 '94 dt 119.00
- Fatal Fury 2 dt 109.00
- Fifa Soccer dt 99.00
- Fifa Soccer 95 dt 109.00
- Flashback dt 109.00
- Flintstones dt 99.00
- Flintstones - Movie dt 89.00
- Fun & Games dt 89.00
- Global Gladiators dt 84.00
- Hardball '94 dt 99.00
- Havoc dt 99.00
- Hurricanes dt 104.00
- Hyperdunk dt 109.00

IMG Int. Tour Tennis dt109.00

- Incredible Hulk dt 109.00
- Itchy & Scratchy Show dt 99.00
- Jurassic Park Rampage dt 109.00
- Kawasaki Super Bikes dt 119.00
- Landstalker dt 119.00
- Larusa Baseball dt 109.00
- Last Battle dt 109.00

Lion King (24 Meg) dt124.00

- **Lost Vikings dt 109.00**
- Lothar Matthäus dt 109.00
- Lotus Turbo Challenge 1 dt 79.00
- Lotus Turbo Challenge 2 dt 89.00
- Madden NFL 95 dt 109.00
- Marble Madness dt 79.00
- **Marko's Magic Football dt 119.00**
- **Maximum Carnage dt 119.00**
- Mazin Wars dt 105.00
- Mc Donald's Treasure Land dt 99.00

Mega Bomberman dt 99.00

- Mega lo Mania dt 59.00
- Micro Machines 2 dt 114.00
- Mig 29 dt 99.00
- Mighty Max dt 89.00

Mortal Kombat 2 dt119.00

- Mutant League Football dt 69.00
- NBA Jam dt 119.00
- NBA Live 95 dt 109.00
- NBA Showdown dt 109.00
- NHLPA Hockey '93 dt 79.00
- **NHLPA Hockey '95 dt 109.00**
- Normy's Beach Babe dt 89.00
- Ottifants dt 89.00
- PGA Euro Tour dt 89.00
- PGA Tour Golf 3 dt 109.00
- Pagemaster dt 114.00
- Pete Sampras Tennis dt 109.00
- Pink Panther dt 109.00
- Pirates o.t.Dark Water dt 109.00
- Powerdrive dt 89.00
- Prince of Persia dt 99.00
- Probotector dt 115.00
- Psycho Pinball dt 114.00
- Rasenmäher Mann dt 89.00
- Ren & Stimpy dt 99.00
- Road Runner DD dt 99.00
- Robocop 3 dt 99.00
- Rocket Knight Adventure dt 69.00
- Rolling Thunder 2 dt 99.00
- Rolo to the Rescue dt 69.00
- Seaquest DSV dt 109.00
- Shadow of the Beast 2 dt 99.00
- Shadowrun us 109.00

Shaq Fu (24 Meg) dt109.00

- Shining Force 2 (DA) dt 134.00
- Simpsons Bart's N. dt 99.00
- Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00
- **Soleil (Komp. dt) dt 124.00**
- Sonic 1 dt 79.00
- Sonic 2 dt 85.00
- Sonic 3 dt 129.00
- Sonic Spinball dt 99.00
- **Sonic vs. Knuckles dt 114.00**
- Sparkster dt 99.00
- Spiderman/X-Man dt 99.00
- Streetfighter 2 dt 129.00
- Streets of Rage 3 dt 129.00
- Subterania dt 109.00

Super Streetfight.2 dt129.00

- Superman dt 99.00
- Sylvester and Tweety dt 109.00
- Talmits Adventure dt 89.00
- Tazmania 2 dt 109.00
- Terminator 1 dt 99.00
- Terminator 2 dt 99.00
- Tiny Toon dt 69.00

Tiny Toon 2 dt109.00

- Toejam & Earl 2 dt 109.00
- Troy Aikman dt 89.00
- Turtles Hypers. Heist dt 69.00
- Turtles Tourn.Fighters dt 113.00
- Two Crude Dudes dt 85.00
- Two Tribes(Populous 2) dt 105.00
- Ultimate Soccer 8 Sp. dt 99.00

Urban Strike dt109.00

- Virtua Racing dt 159.00
- Virtual Bart dt 99.00
- WWF Raw dt 124.00
- WWF Raw Video dt 24.00

WWF Raw & Video dt134.00

- WWF Royal Rumble dt 109.00
- Where i.t.W.is Carmen dt 99.00

Winter Challenge dt 49.00

- Winter Olympics dt 109.00
- Wonder Boy 3 dt 99.00
- World Champ. Soccer 2 dt 69.00

World Cup USA '94 dt109.00

- Zero Tolerance dt 89.00
- Zero Wing dt 49.00
- Zombies dt 69.00

Zubehör

- 4 Spieler Adapter dt 59.00
- 6 Button Joypad dt 39.00
- Action Replay Pro 2 dt 99.00
- Arcade Power Stick 2 dt 89.00
- Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
- Infrarot 6 Button Pad 2 dt 89.00
- Master System Conv. 2 dt 65.00
- MD 2 Sonic 2 Set dt 249.00
- MD 2 Lion King Set dt 289.00
- MD 2 (ohne Spiel) dt 189.00
- MD 2 Virtua Racing Set dt 339.00
- Program Pad (SV-437) dt 69.00
- Scart Kabel MD 2 dt 25.00
- Scart Kabel MD 1 dt 19.00
- Sega Maus dt 75.00
- Univ. Adap. us Spiele dt 39.00
- Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00

Mega-CD

- 3 Ninja go to Japan dt 82.00
- **Battle Corps dt 109.00**
- Brutal - Paws of Fury dt 109.00
- Chuck Rally-B.C.Racers dt 109.00
- Cobra Com. & Sol Feace dt 89.00
- Double Switch dt 89.00
- Dracula Unleashed dt 99.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Dragon's Lair-komp.dt dt 99.00
- Dune - Der Wüstenplanet dt 109.00
- ESPN Baseball dt 79.00
- Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
- Fifa Soccer dt 99.00
- Formula 1 Racing dt 109.00
- Frankenstein dt 82.00
- Golf - Best 36 Holes dt 109.00
- Ground Zero Texas dt 99.00
- Harrier dt 99.00
- Heart of the Alien dt 99.00
- Indiana Jones dt 109.00
- Jonny Mnemonic dt 95.00
- Jurassic Park-Komp.dt dt 89.00
- Links dt 99.00
- Marko's Magic Football dt 119.00
- Mega Race dt 89.00
- Mickey Mania dt 99.00
- Microcosm dt 89.00
- Monkey Island us 89.00
- NBA Jam dt 99.00
- NHLPA Hockey '94 dt 89.00
- Penal Colony dt 95.00
- Powermonger dt 99.00
- Prize Fighter dt 109.00

Rebel Assault dt109.00

- Robo Aleste dt 99.00
- Sensible Soccer dt 99.00
- Silpheed dt 85.00
- Sonic CD dt 89.00
- Soul Star (komp. dt) dt 109.00
- Spider-Man vs. Kingspin dt 88.00
- Star Wars Chess dt 89.00
- Thunderhawk dt 99.00
- **Tomcat Alley dt 89.00**
- **Wolfchild dt 59.00**
- World Cup USA '94 dt 99.00
- Yumemi Mystery Mansion dt 89.00

Zubehör

- CDX Pro Adapter Mega-CD dt 89.00
- Mega CD - Buch dt 15.00
- Mega CD 2 + Road Avenger dt 479.00
- Mega CD 2 + 3 Spiele dt 529.00
- Multi - Mega dt 749.00

Game Gear

- Addams Family dt 69.00
- Aladdin dt 75.00
- Asterix 1 dt 79.00
- Asterix 2 dt 69.00
- Bram Stocker's Dracula dt 69.00
- Daffy Duck in Hollywood dt 69.00
- Dr. Robotnik dt 79.00
- Dragon - Bruce Lee dt 79.00
- Dragon Crystal uk 39.00

Dschungelbuch dt 79.00

- **F1 dt 75.00**
- Global Gladiators dt 69.00
- Incredible Hulk dt 79.00
- James Bond 007 dt 79.00
- James Pond 2 (Robocod) dt 79.00
- KawasakiSuper Bikes dt 79.00
- Marko's Magic Football dt 79.00

Mortal Kombat 2 dt 79.00

- Ottifants dt 69.00
- Pinball Wizard dt 69.00
- Prince of Persia dt 69.00
- Rise of the Robots dt 79.00
- Sonic Chaos dt 69.00
- Sonic Spinball dt 79.00
- **Talespin dt 49.00**
- Terminator 2 dt 79.00
- WWF Raw dt 89.00

Zubehör

- Action Replay Pro 69.00
- GG 4 Fun dt 249.00
- GG Energy Pack(Akku+N.) 69.00
- GG Multi TV Set dt 299.00
- GG Netzteil dt 25.00

3-DO

- Alone in the Dark us 99.00
- Driving us 89.00
- Escape f.Monster Manor us 89.00
- Fifa Soccer us 89.00
- John Madden Football dt 89.00
- Jurassic Park us 109.00
- Models Go Wild us 65.00
- Monster Manor dt 99.00
- Night Trap us 109.00
- Pebble Beach Golf us 119.00
- Peter Pan us 89.00
- Real Pinball us 99.00
- Road Rash dt 99.00
- Scooters Magic Castle us 89.00
- Sesame Street Numbers us 89.00
- Sherlock Holmes uk 89.00
- Shock Wave dt 99.00
- Theme Park dt 109.00
- Twisted Gameshow dt 89.00
- Wing Commander dt 89.00

Zubehör

- Joypad 3-Do us 89.00
- Panasonic 3-Do (Pal) uk 999.00

Jaguar

- Brutal Sports Football uk 159.00
- Crescent Galaxy uk 109.00
- Dino Dudes uk 109.00
- Raiden uk 109.00
- Tempest 2000 dt 119.00
- Wolfenstein uk 119.00

Zubehör

- Jaguar Grundgerät PAL dt 549.00
- Joypad Atari Jaguar dt 55.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

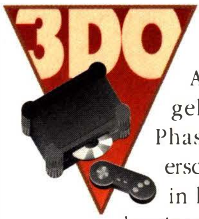
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



Road Rash



Die Umsetzungen klassischer Electronic-Arts-Hits auf das 3DO geht in die kritische Phase: Mit "Road Rash" erschien ein Titel, der uns in heftige Qualitäts-Diskussionen stürzte.

Wie auf dem Mega Drive schließt Ihr Euch einer Clique von Motorradfreaks an, die auf frisierten Maschinen illegale Rennen um hohe Preisgelder veranstaltet. Dabei brettert Ihr auf fünf Kursen durch die Innenstadt in der Rush Hour, über eine Küstenstraße, durch belebte Vorortsiedlungen, die Berge und über das offene Land. Ihr müßt Euch jeweils unter den besten drei Fahrern qualifizieren. Habt Ihr das geschafft, geht's auf gefährlichere Strecken mit entsprechend höherem Preisgeld.

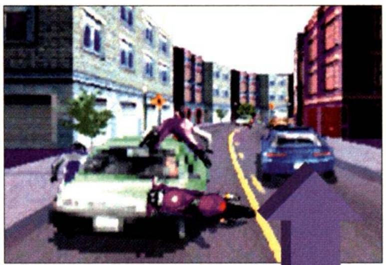
Auf Bares seid Ihr angewiesen, denn damit bezahlt Ihr die Reparaturen in der Werkstatt und die anfallenden Bußgelder, sobald Euch einer der Streifenpolizisten erwischt. Um konkurrenzfähig zu bleiben, müßt Ihr außerdem von Zeit zu Zeit aufrüsten: Die kleine 250er weicht bald einem PS-Monster der 1200ccm-Klasse, das fast doppelt so schnell fährt – und wesentlich unhandlicher reagiert.

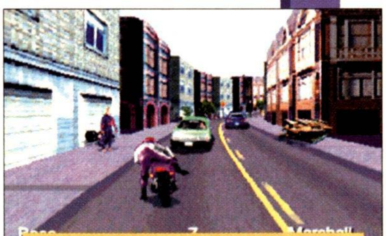
Leider habt Ihr nicht nur Freunde unter den Kollegen: Kleinere Meinungsverschiedenheiten werden bei Tempo 200 mit Fußtritten, Faustkämpfen oder Schlagstöcken ausgetragen.

Wem die "Road Rash"-Karriere mit 25 Rennen zu lang ist, der darf sich im Arcade-Modus auf einer selbstgewählten Strecke austoben. Je nach Leistung werden Videoclips eingespielt: Nach einem Sieg dürft Ihr die Traumfrau auf Euer Motorrad packen, bei einer Niederlage gröhlen die Kollegen. Verhaftungen werden ebenfalls mit Video-Einspielungen veranschaulicht: Ein Cop fesselt Euch an seine Maschine und schleift Euch hinter sich her, dann erschießt seine Pump-Gun-schwingende Kollegin nach kurzer Überlegung nicht Euch, sondern nur Euer Motorrad. Als Sounduntermalung rocken bekannte Bands wie Soundgarden und Therapy. Wer Musik der härteren Gangart schätzt, kommt zudem mit der beigepackten Audio-Sampler-CD auf seine Kosten.

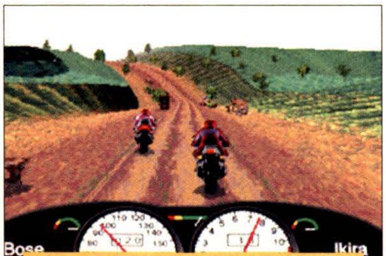


Auch Cops prügeln gern: Wenn Ihr Euch der Verhaftung widersetzt, packt der Streifenpolizist seinen Knüppel aus.

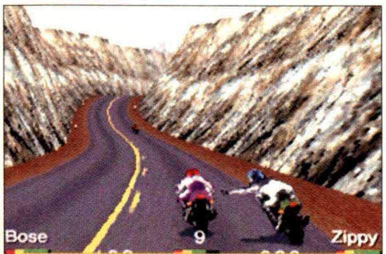



In der Innenstadt herrscht reger Verkehr. Falschfahrer kommen unter Räder.


Live-Video-Sequenzen sind das Salz in der "Road Rash"-Suppe



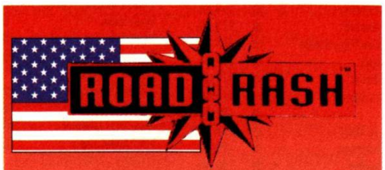
Trotz breiter Straßen lassen Euch die Gegner nur ungern vorbei



In den Canyons kommt es zu erbitterten Verfolgungsjagden

Auch wenn einige Kollegen anderer Meinung sind: "Road Rash" ist für mich das bisher beste 3DO-Spiel. Die Grafik ist malerisch und mit vielen Details ausgestattet, es geht wild nach links und rechts, bergauf und bergab. In der Stadt herrscht reger Verkehr, auf dem Land machen Euch Abzweigungen das Leben schwer. Das Spieltempo ist nicht überragend, allerdings hängt es auch vom gerade gefahrenen Motorrad ab. Die packende Mischung aus Rennen und hinterhältigen Prügelattacken macht einen Heidenspaß, gerade weil sie so hervorragend präsentiert wird. Da auch Umfang und Spielmotivation stimmen, gehört "Road Rash" in jede 3DO-Sammlung. Selbst wenn man die CD bereits durchgespielt hat – man greift immer wieder auf das Spiel zurück, um die Grafik und den Spielspaß zu genießen.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/574760





SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	81 %

Way of the Warrior

Prügelspielfans aufgepaßt: Die Universal Interactive Studios haben in Amerika das erste Beat'em up für's 3DO in den Kampf geschickt. Die Designer von **Naughty Dog Software** bedienten sich dafür rücksichtslos bei "Mortal Kombat 2": Statt mit gemalten Helden anzutreten, bemühen sich bei "Way of the Warrior" digitalisierte Figuren auf die Mattscheibe. Ihr übernehmt eine von neun Charakteren, mit dabei sind ein Ninja, der Marine-Major Gaines und Kung-Fu-Kid Dragon. Zwei weibliche Charaktere ergänzen das Team: Neben der Chinesin Nikki Chan tritt Crimson Glory aus Amerika an. Habt Ihr im "Tournament Mode" alle Gegner besiegt, folgen drei Endgegner.



Nur nicht den Kopf verlieren: Kennt Ihr die richtige Kombination, vollführt der Kämpfer Fatality-Moves.



Die Statue im Hintergrund erwacht am Ende des Spiels zum Leben



Shaky Jake bewegt sich nicht nur lächerlich, er spielt sich auch erbärmlich schlecht.

Von der grafischen Präsentation über die Animation bis zum bemühten Sprecher – "Way of the Warrior" ist der B-Movie unter den Beat'em-Ups. Die digitalisierten Figuren zoomen wie bei "Art of Fighting" auf Bildschirmgröße heran, sobald sich die Gegner einander nähern. Blutig wird's, sobald Ihr Säbel oder Stock auspackt – unappetitlich, wenn Ihr Köpfe abhackt oder Körper zerteilt. Die Steuerung ist mit der von "Mortal Kombat 2" identisch und folglich mit dem 3DO-Joypad kaum zu bewältigen. Die Metal-Musik paßt perfekt, obwohl (oder weil) der Wortschatz der Band White Zombie nur von "Die" bis "Kill" reicht. "Way of the Warrior" ist eine Gratwanderung zwischen stümperhaftem Design und vernünftiger Spielbarkeit: Während sich Ingo entsetzt abwendet, greift Andreas (vom Metal-Soundtrack angelockt) zum Joypad – und bleibt zwei Tage vor dem Bildschirm sitzen.

Testmuster von Flashoint, Oering, Tel.: 04535/2222



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	UNIVERSAL
SCHUTZ	NTSC-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	60%

Shadow

Erst wenn Ihr "Shadow" gespielt habt, wißt Ihr, wie gut "Way of the Warrior" wirklich ist. Mit einer von sieben digitalisierten Spielfiguren kämpft Ihr um den Titel des Shadow Kings. Mit dabei sind der obligatorische Navy Seal, ein FBI-Agent mit Schrotflinte und drei schlagfertige Frauen. Die Designer von "Shadow" haben sich Mühe gegeben, der Trash-Thematik die entsprechende Präsentation und Technik zur Seite zu stellen: Erbärmliche Digi-Figuren rumpeln grobschlächtig animiert durch einfallslose Spielszenen. Die Spielbarkeit liegt jenseits von Gut und Böse. Für den Vorspann bemühen die Designer ihren Master-System-Emulator, die "Musiker" sollte man auf Körperverletzung verklagen.



Zum davonlaufen: Wer "Shadow" freiwillig spielt, muß krank sein!

Muster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088

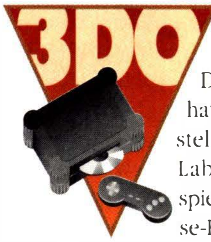


SYSTEM	3DO
HERSTELLER	TRIBECA
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	16 %

Die beiden Gründer von Naughty Dog Software, Jason Rubin (24, Fachmann für "Künstliche Intelligenz") und Andrew Gavin (24, Universitätsabschluß in Ökonomie), arbeiten schon seit elf Jahren zusammen. Ihr erstes Spiel war "Ski Crazed" für Apple-II-Computer. Danach folgte "Dream Zone", das auf Apple, ST, Amiga und PC erschien. Ihre Erstlingswerke verkauften sich so gut, daß Electronic Arts die beiden unter Vertrag nahm. Unter dem EA-Label sind später "Keef of the Thief" (Apple, Amiga und PC) sowie "Rings of Power" für das Mega Drive erschienen.



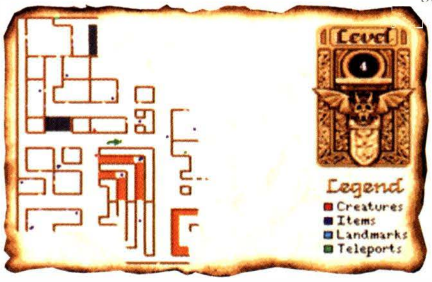
Slayer



Während sich die Computer-Rollenspieler der frühen 80er Jahre nur mit einem Bleistift und stapelweise Karo-Papier in den Dungeon wagten, verlassen sich moderne Abenteurer auf das Automapping. Wobin Ihr auch gebt - der digitale Kartograph zeichnet Euch jeden Winkel, jede Falle und jeden Durchgang pedantisch mit.

Mit der "Advanced Dungeons & Dragons"-Lizenz hat sich der US-Hersteller SSI vom Kult-Label für Strategiespieler zum Weltklasse-Publisher und Rollenspiel-Spezialisten emporgezaubert. Jetzt läuft der Deal zwischen SSI und dem weltgrößten Rollenspiel-Hersteller TSR aus - es blieb gerade noch Zeit für eine AD&D-Spiels auf dem 3DO.

Bisher erfand SSI eine Reihe von traditionellen Überland-Rollenspielen, sowie die kampflastigen "Eye of the Beholder"-Trilogie. Auf den ersten Blick erinnert Slayer an diese 3D-Rollenspiele: Die Art der Charakter-Erstellung, die schmucke Porträt-Auswahl, der Ausrüstungsbildschirm und das **Auto-Mapping** wurden aus der "Beholder"-Serie übernommen.



Doch die Programmierer haben zuviel "Doom" gespielt und zugunsten der Action viel Rollenspielballast über Bord geworfen. Ihr führt einen einzelnen Abenteurer beliebiger Profession (sowohl "Single Class"-Helden, als auch Kombinationen wie z.B. Cleric/Fighter sind erlaubt) durch flott zoomende 3D-Dungeons. Gezaubert und gekämpft wird mit dem Joypad-Knopf, für kompliziertere Aktionen (Helm aufsetzen, Reisproviant futtern) schaltet Ihr auf einen Status-Bildschirm.

Obwohl "Slayer" komplizierter und abwechslungsreicher ist als "Monster Manor", werdet Ihr nur selten mit "echten" Rollenspiel-Situationen konfrontiert. Meist rauscht Ihr durch den 3D-Dungeon, gebt den vorbeikommenden Monstern eins auf die Mütze und haltet dann wieder ein Nickerchen, um Eure Wunden zu heilen. In "Slayer" liegen mehr Waffen und Gegenstände herum, als bei der letzten Jahresversammlung des "Schwarzen Auge"-Fanclubs. Schnell sind Eure Taschen voll mit nutzlosem Plunder, und Ihr beginnt Euren Besitz alle paar Meter neu zu arrangieren.

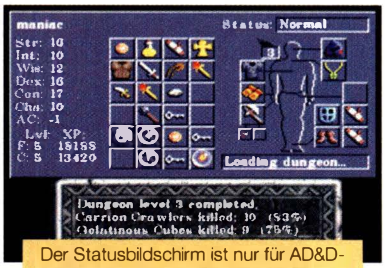
Ein logisch aufgebauter Dungeon-Komplex wäre mir lieber gewesen, als die 4 Milliarden Kombinationen, die der Packungstext verspricht. "Slayer" ist ein technisch sauberes und professionelles 3D-Spiel mit vielfältiger CD-Musik, aber ohne die kompakte Dramatik des Vorbildes "Doom" oder die Rasanz von "Monster Manor". Auch der Regelkomplex der AD&D-Serie wird nicht ausgereizt. Game Express, München, Tel: 089/5438088



Besser als "Monster Manor"? In "Slayer" laufen Euch mehr Untote und Dämonen über den Weg, außerdem sind auch die Böden und Decken mit Texturen belegt.



Neben der Möglichkeit, einen vorgefertigten Charakter (Bild) zu übernehmen, dürft Ihr Euren Helden auch selbst auswürfeln.



Der Statusbildschirm ist nur für AD&D-Anfänger verwirrend, Profis haben bei der Verwaltung ihres Heldens keine Probleme.



Gut getarnt ist halb gewonnen: Achtet im Minen-Level auf die Monster-Raupen. Dahinter seht Ihr eine magische Schriftrolle.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	SSI
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	71%



Brain Lord

Wo ein Spielstand ist, ist auch die Katastrophe nicht weit: Wer wie Kollege Olli sein Super Nintendo durch Einstecken des Netzgerätes anschaltet, darf sich nicht wundern, wenn die durchbrauschende Restspannung alle bisherigen Abenteuer-Mühen zunichte macht. Olli ist der Lapsus kurz vor der Foto-Session passiert – ein Grund, warum unsere Bilder nur frühe Spielsituationen zeigen.

SN

Vor vielen Jahrzehnten bedrohte ein mächtiger Dämon das Königreich - doch die Gilde der Drachenkämpfer, eine Kriegergemeinschaft an deren Seite zum trainierte Drachen kämpfen, bezwang den fiesen Unhold. Seitdem ist viel Zeit vergangen, und die Bruderschaft der Drachenkämpfer verfällt aus Mangel an Herausforderungen. Doch der finstere Dämon ist nicht vernichtet, sondern schmiedet der Verbannung finstere Rachepläne.

Ihr seid der abenteuerlustige Sohn eines legendären Drachenkämpfers und zieht los, um in die Fußstapfen Eures Vaters zu treten. Ihr steuert Euren Helden aus der Vogelperspektive durch Wälder, muffige Kerker, Städte und Ländereien, in denen Ihr zahlreiche Landsleute trefft, die Euch hilfreich zur Seite stehen. Aber auch teuflische Monster verstellen Euren Weg, die Ihr in "Zelda" -typischer Schwert-Action niedermäht. Nach kurzer Zeit steht Euch schon ein Drache bei, der in seiner ungestümen Art alles abfackelt, was Euch zu nahe kommt. Auf Eurer Suche nach dem wahren Heldentum müßt Ihr viele Rätsel lösen, die jedoch meist so einfach aufgebaut sind, daß selbst Mortal-Kombat-Fans sofort durchblicken: Ihr werdet gezwungen, Blöcke auf Schalter zu schieben, im richtigen Augenblick von Plattform zu Plattform zu hüpfen und Gegenstände an der richtige Stelle anzuwenden. Davon abgesehen seid Ihr ständig auf der Suche nach Herzcontainern, die Eure Lebensenergie erhöhen, und Gegenständen, die Euch an einer bestimmten Stelle weiterbringen. Per Batterie lassen sich bis zu zwei Spielstände speichern. "Brain Lord" ist ein unspektakuläres Aktion-Adventure ohne große Liebe zum Detail, mit einfachen Rätseln und wenig Spannung. Nur für Fans des dünn, durch "Zelda" und "Young Merlin" aber bereits hochrangig besetzten Genres eine willkommene Bereicherung der Sammlung – der Durchschnittsspieler sollte sich besser an den genannten Klassikern versuchen.

Muster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



Sprecht Ihr eine dieser goldenen Statuen an, habt Ihr die Gelegenheit, Euren Spielstand abzuspeichern.


Hier ist Timing gefragt: Um über den Abgrund zu kommen, müßt Ihr von einer Plattform zur nächsten springen.


Wie in "Zelda" laufen die Gegner frei herum und tauchen nach Verlassen des Bildschirmausschittes wieder auf.



Im Item-Menü sind alle Gegenstände grafisch dargestellt – Für den Spieler oft ein weiteres Rätsel.


Durchblick: Habt Ihr die Röntgenbrille gefunden, erscheint eine Karte des Gewölbes .



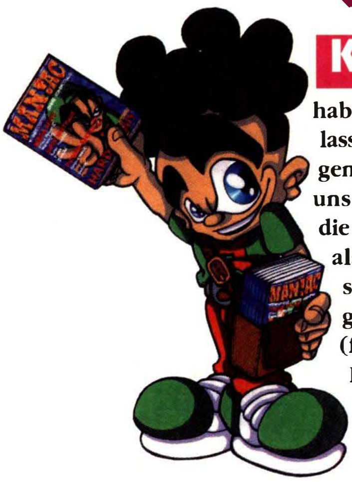
In jeder Stadt gibt es eine zünftige Kneipe, in der immer ein paar gesprächige Landsleute mit hilfreichen Tips und Hinweisen zu finden sind.



MBIT 12

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ENIX
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	65%

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat



Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent gratis den Games-Guide von Konami.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

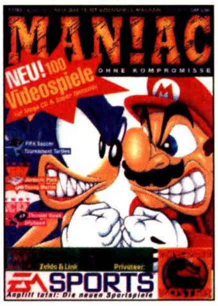
Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

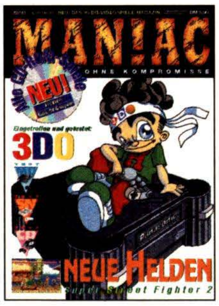


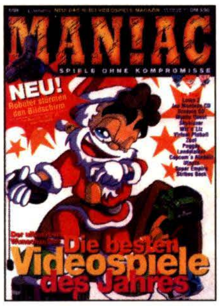
Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probetectoren und den Raumjäger Vic Viper? In diesem Games Guide präsentiert Euch Konami zusammen mit den MAN!ACs auf 132 Seiten alle Konami-Spiele. Wir verraten Euch die heißesten Tips & Cheats und begleiten Euch mit umfangreichen Levelkarten durch die schwierigsten Spielsituationen.

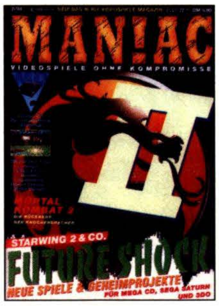
*Jeder Abonennt erhält gratis mit der ersten Ausgabe seines Abos den Konami Games Guide, der im Handel für knapp 20 Mark erhältlich ist.

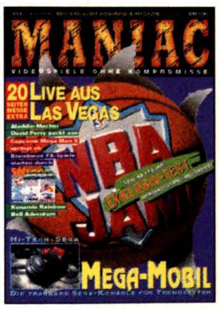


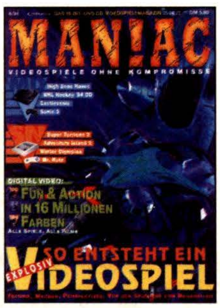
Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.

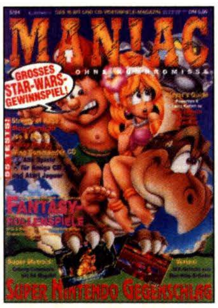


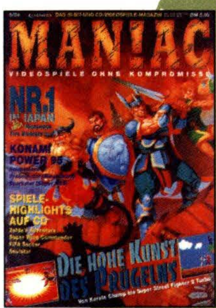


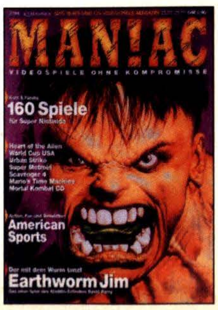


















MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐/94 erhalten!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Folgende MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen (je 5,90 Mark):

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 01/94 ☐ 02/94 ☐ 03/94 ☐ 04/94 ☐ 05/94 ☐ 06/94 ☐ 07/94 ☐ 08/94 ☐ 09/94 ☐ 10/94



Super Final Match Tennis

Die besten Tennis-Profis kommen aus Europa und den USA, das überragende Konsolen-Tennis ist "Made in Japan". "Final Match Tennis" des japanischen Herstellers Human thront seit rund vier Jahren auf dem Filzball-Olymp – was für eine Schande, daß bislang ausschließlich PC-Engine-Besitzer damit spielen durften. Vor wenigen Wochen hatte Human schließlich ein Einsehen und veröffentlichte die lange angekündigte Super-Nintendo-Umsetzung – und das Warten hat sich gelohnt!

Läßt man die **üblichen Features** außen vor und widmet sich ganz den Ballwechseln, zeigen sich die exklusiven Stärken von "Super Final Match Tennis". Die rasanten Filzball-Duelle sind geprägt von druckvollen Grundlinienschlägen, spektakulären Becker-Hechten und packenden Schlagstafetten am Netz. Dank der geschickten Steuerung kann derjenige Druck machen, der die Schläge des Gegners besser antizipiert. Das Schlagkonzept beruht auf dem "Doppelclick"-Prinzip: Wenn Ihr zum ersten Mal auf einen der vier Feuerknöpfe drückt, geht der Spieler in Bereitschaftshaltung und kann sich weniger flott bewegen. Der zweite Knopfdruck sollte dann erfolgen, wenn der Ball in Schlägerreichweite ist. Je länger der Zeitraum zwischen den beiden Aktionen, desto dynamischer bzw. besser wird der folgende Schlag ausgeführt. Insgesamt habt Ihr durch die möglichen Doppelclick-Kombinationen rund 20 Schlagvarianten – von der Grundlinienpeitsche bis zum Topspinlob. Wenn Ihr merkt, daß Euer Spieler den Ball nicht mehr rechtzeitig erreicht, hilft ein Druck auf die L- oder R-Taste: Dann hechtet sich der Tennis-Crack wagemutig zum Ball und bugsiert ihn gerade noch übers Netz (oder ins Aus). Hört sich zwar alles kompliziert an, erweist sich aber im Lauf der Zeit als intelligenteste Steuerung, die je ein Tennisspiel aufweisen konnte. Anfänger sollten sich auf wenige Schläge konzentrieren, diese eifrig üben und jede Woche ein bis zwei neue Schlagvarianten dazulernen. Bis Ihr alle Finessen beherrscht, dürften Monate ins Land gehen. Der Aufschlag ist schwer zu bekommen und läßt dem Break eine ähnlich hohe Bedeutung wie beim realen Tennis zukommen.

Grafisch passiert nicht viel, die Menüs sind trotz japanischer Texte schnell zu durchschauen. Im Vergleich zur PC-Engine-Version erweist sich "Super Final Match Tennis" als noch gehaltvoller, was nicht zuletzt auf die absolut brillante Steuerung zurückzuführen ist. Man kann nur hoffen, daß sich ein deutscher Anbieter findet, der uns eine offizielle Version der besten Tennissimulation im Konsolen-Universum beschert.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151

Wenn Ihr einen Mehr-Spieler-Adapter besitzt, dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Außerdem stehen drei Bodenbeläge zur Wahl, jeweils 14 unterschiedlich talentierte Männer und Frauen bieten sich als Computer-Gegner bzw. -Partner an, und ein Turniermodus mit sechs Schauplätzen sorgt für Solo-Spaß. Das Paßwort wird in lesbarer Schrift präsentiert.

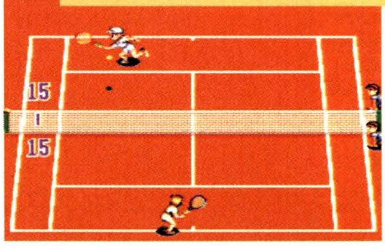


Netter Gag: Die Konfiguration Eures Schlägers (u.a. die Härte der Bespannung) legt Ihr in diesem Menü fest.

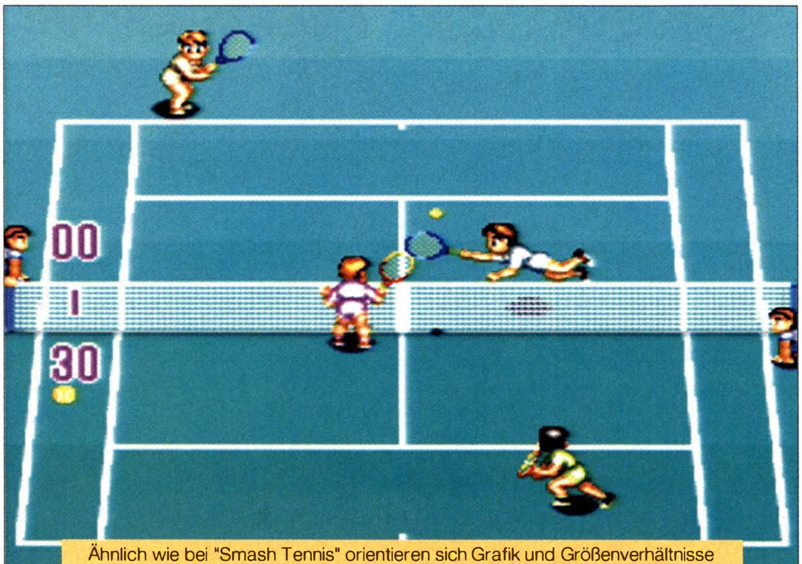


Ein bis vier Spieler dürfen in beliebiger Kombination mit Computer-gesteuerten Tennis-Cracks antreten

Ganz unten seht Ihr den Hartplatz im Vier-Spieler-Look, links ein Sandplatz-Duell und rechts eine Trainingsstunde auf Rasen.







Ähnlich wie bei "Smash Tennis" orientieren sich Grafik und Größenverhältnisse nicht an der Realität, sondern wurden den Spielspaß-Prioritäten "geopfert".





TENNIS

8 MBIT

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	HUMAN
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	92 %

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	**79,90**
Game Genie	**59,90**
MULTI MEGA CD	**799,90**
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
Mega Adapter	39,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham´s Battlet. d	59,90
Aero the Acrobat us	59,90
Alien 3 d	69,90
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragoon d	39,90
Andre Agassi d	**39,90**
Andretti Race d	**99,90**
Another World d	49,90
Aquatic Games d	**39,90**
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	**39,90**
Art Alive d	39,90
Atomic Runner d	**39,90**
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	**89,90**
Bart´s Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	**59,90**
Biohazard d	49,90
Blockout l	29,90
B.O.B d	49,90
Body Count d	**109,90**
Bonanza Bros d	39,90
Bubba´n Stix d	109,90
Bubsy d	49,90
Buck Rogers d	49,90
Cadash l	39,90
Captain America d	**39,90**
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	**89,90**
Chakan d	39,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	**39,90**
Clue us	39,90
Combat Cars d	**79,90**
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	**49,90**
Crackdown d	39,90
Crackdown l	29,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	**49,90**
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
DJ Boy d	**39,90**
Dick Tracy d	**49,90**
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon d	**99,90**
Dragon´s Fury d	59,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	**109,90**
Double Sports d	**69,90**
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	**49,90**
Dune II d	**109,90**
Dungeon & Dragon d	**59,90**
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
ESPN Baseball us	109,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	**109,90**
Eternal Champions us	89,90
Ex Mutants d	49,90
F15 Strike Eagle	**69,90**
F 117 d	89,90
Fantastic Dizzy d	**49,90**
Fatal Fury d	**69,90**
FIFA Soccer d	99,90
Final Blow l	**29,90**
Flashback	99,90
G - Loc d	49,90
Gainground d	39,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	49,90
Georg Foreman l	49,90
Ghost´n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	49,90
Golden Axe d	49,90
Golden Axe II d	79,90
Grandslam Tennis d	**19,90**
Greendog d	**49,90**
Gunship d	**49,90**
Gynoug dt	**39,90**
Hardball ´94	**99,90**
Hard Driving d	49,90
Haunting d	**69,90**
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
Hulk d	109,90
James Pond 3 d	**49,90**
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	**49,90**
Joe Montana ´93 d	49,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	**49,90**
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike eu	**79,90**
Jurassic Park d	79,90
Ka-Ge-Ki l	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	49,90
King of Monsters d	**39,90**
Klax d	**49,90**
Krusty´s Funhouse d	39,90
Landstalker d	**119,90**
Last Battle	49,90
Lotus Turbo Ch.	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	39,90
Marble Madness d	49,90
Mario Lemieux d	**49,90**
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Marble Madness d	39,90
Marco´s Magic Soccer	129,90
Mc Donald Land	**99,90**
Mercs d	**39,90**
Mickey & Donald d	59,90
Mortal Combat 2	***109,90***
Mutant League Fb.d	39,90
Mystic Hunter l	29,90
NBA Jam d	**99,90**
NBA Showdown d	**99,90**
NHLPA ´94 d	**99,90**
Normy´s B Babe d	**89,90**
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	39,90
Paperboy d	**39,90**
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	39,90
Powermonger	39,90
Pro Quaterback us	29,90
Puggsy d	**49,90**
Quackshot d	49,90
Rambo III d	**49,90**
Ranger X d	59,90
RBI Baseball 94	109,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Riskey Woods d	49,90
Roadrash j	39,90
Roadrash d	49,90
Robocop 3 d	**49,90**
Robocod d	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Rocket Knight d	79,90
Royal Rumble d	**89,90**
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Skitchin d	**89,90**
Barts Nightm.d	39,90
Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	39,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic d	29,90
Sonic 2 d	**49,90**
Sonic 3 d	**119,90**
Sonic Spinball d	79,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman j	29,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Steel Empire d	39,90
Streets of Rage 3 d	139,90
Strider l	19,90
Strider d	**29,90**
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	49,90
Super Streetfight us	**119,90**
Super Streetfighter d	**129,90**
Super Streetfighter jp	139,90
Steel Talons d	49,90
Talespin d	**29,90**
Talmit´s Adventure d	**39,90**
Summerchallenge d	59,90
Task Force us	39,90
Technoclash d	**49,90**
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	**49,90**
Tiny Toons d	69,90
Thunderblade d	49,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Toki d	49,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	**59,90**
Turtles T. Fighters d	89,90
Twin Hawk d	49,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	**39,90**
Valis SD j	29,90
Verytex l	29,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtua Racing d	**169,90**
Wani Wani World l	19,90
Warpspeed d	**49,90**
Wimbledon Tennis d	69,90
Winterchallenge d	**49,90**
Winter Olympics d	99,90
Wonderboy V	**49,90**
World of Illusion d	59,90
World Cup Italia d	39,90
WWF Wrestlemania d	49,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
Xenon 2 d	39,90
Zero Wings l	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	79,90
Zool d	**49,90**

MEGA CD

CDX Adapter	79,90
Afterburner d	79,90
Afterburner l	49,90
Batman Returns d	79,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	69,90
Chuck Rock us	59,90
Double Switch d	119,90
Dracula Unleashed d	99,90
Dune d	**99,90**
Earnest Evans l	29,90
Ecco d	79,90
FIFA Soccer d	89,90
F1 Circus j	89,90
Final Fight l	59,90
Ground Zero Texas d	89,90
Heavy Nova l	19,90
Heimdall us	99,90
Hook d	69,90
Hook us	59,90
Inxs l	59,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Jurassic Park d	89,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Marky Mark us	59,90
Microcosm d	89,90
Mortal Combat d	99,90
NHL ´94 d	99,90
Nighttrap d	99,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Rebel Assault us	**99,90**
Revenge of the Ninja us	99,90
Rise of the Dragon us	109,90
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Sewershark d	79,90
Silpheed d	69,90
Sonic d	89,90
Spiderman d	59,90
Stellar Fire us	99,90
Thunderhawk d	79,90
Time Gal us	69,90
Time Gal d	**79,90**
Tomcat Alley d	**99,90**
Vay us	99,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog l	49,90

SUPER NES

Action Replay Pro 2	**79,90**
Gamemage	**69,90**
Game Genie	**59,90**
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Joypads Infrarot	99,90
5 Spieler Adapter	59,90
Actraiser eu	**69,90**
Addam´s Family d	59,90
Addam´s Family us	**39,90**
Addam´s Family 2 eu	59,90
Adventure Islands us	49,90
Aero the Acrobat us	79,90
Aladdin d	99,90
Aladdin us	79,90
Alien vs Predator d	99,90
Andre Agassi Tennis us	99,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	79,90
Arcana us	49,90
Art of Fighting eu	**89,90**
Asterix d	**59,90**
Axelay d	**69,90**
Batman Return d	79,90
Battle Grand Prix j	59,90
Battleship d	129,90
Best of the Best eu	69,90
Baseball Simulator us	49,90
Battletoads d	89,90
Battletank d	69,90
Battletank us	49,90
Bill Laimber us	**39,90**
Blues Bros j	49,90
Brain Lord us	129,90
Brawl Bros. d	79,90
Breath of Fire us	149,90
Bubsy d	**89,90**
Bugs Bunny d	**129,90**
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	39,90
Captain America eu	59,90
Champion Wrestling us	129,90
Chessmaster d	**49,90**
Chuck Rock us	49,90
Chuck Rock d	**79,90**
Chessmaster d	49,90
Chessmaster us	39,90
Choplifter III us	79,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates us	119,90
Cliffhanger eu	59,90
Clue us	69,90
Contra us	69,90
Cool Spot d	**79,90**
C.R.J. Baseball d	59,90
Crash Dummies us	59,90
Crash Dummies d	**69,90**
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator d	69,90
Cybernator us	69,90
Cyberspin us	69,90
D-Force us	49,90
Darius Twin d	89,90
Desert Fighter eu	**129,90**
Desert Strike d	109,90
Dig & Spike Volleyball	99,90
Dinocity us	69,90
Doraemon l	39,90
Dr. Franken d	**69,90**
Dracula d	89,90
Dracula us	79,90
Drakkhen d	59,90
Drakkhen us	39,90
Dschungelbuch d	119,90
Empire Strikes B. d	**119,90**
Equinox eu	**69,90**
Extra Inning us	59,90
Eye of Beholder us	119,90
F - Zero us	39,90
F1 ROC II us	129,90
First Samurai d	**49,90**
Fatal Fury 2 j	129,90
FIFA Soccer	119,90
Final Fight us	59,90
Final Fight 2 d	119,90
Flashback	**69,90**
Foreman Boxing d	59,90
Foreman Boxing us	39,90
Ghouls´n Ghosts d	49,90
Ghouls´n Ghosts us	39,90
Gods us	59,90
Gooftroop us	49,90
Gooftroop d	**79,90**
Gradius 3 us	**49,90**
Gunforce j	39,90
Harleys Adv. us	39,90
Home Alone d	49,90
Home Alone us	**29,90**
Hook d	**59,90**
Hyper Zone us	49,90
James Bond jr. d	69,90
Jammit us	139,90
Jeopardy us	59,90
Jetsons us	119,90
Jimmy Connors eu	69,90
Joe & Mac us	59,90
John Madden ´94 d	109,90
Jurassic Park d	**79,90**
Kablooey	39,90
K.H. Rummenige d	**79,90**
Kendo Rage us	69,90
Kevin Keegan eu	59,90
Kick Off d	79,90
King Arthur us	49,90
King Arthur eu	79,90
King of Dragons d	**109,90**
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	**69,90**
Lemmings d	**69,90**
Lemmings us	**59,90**
Lethal Weapon d	89,90
Liberty or Death us	79,90
Lock On us	109,90
Magical Quest d	**89,90**
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	**79,90**
Mariokart us	99,90
Maximum Carnage d	**129,90**
Megalomania eu	49,90
Megaman X d	99,90
Metroid II d	119,90
Might & Magic II eu	109,90
Mr. Nutz eu	79,90
Mortal Combat 2 d	***129,90***
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	**119,90**
NHLPA ´94 d	**109,90**
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	79,90
Paperboy 2 us	39,90
Pilotwings us	29,90
Pinball Dreams d	99,90
Pinball Dreams us	89,90
Pink Panther d	79,90
Pitfighter us	39,90
Play Action Football us	39,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	89,90
Pop´n Twinb. Rainb.	109,90
Populous d	**79,90**
R - Type III eu	**89,90**
Raiden us	**79,90**
Rampart us	**89,90**
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	**59,90**
Rival Turf us	**49,90**
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	**59,90**
Rocketeer us	**39,90**
Robocop III us	**49,90**
Rock´n Roll Racing d	119,90
Roger Clemens l us	39,90
Rummenige Mgr.d	**79,90**
RPM Racing us	49,90
Schlümpfe d	**109,90**
Secret of Mana us	139,90
Simcity d	69,90
Simcity eu	59,90
Skyblazer eu	**69,90**
Slammasters us	129,90
Slapshot us	79,90
Smart Ball us	49,90
Smash TV d	79,90
S.O.S. us	99,90
Soccer Shootout us	129,90
Starwing d	59,90
Steel Talons us	69,90
Streetfighter 2 eu	59,90
Strike Gunner d	49,90
Striker d	79,90
Stunt Racer FX us	**139,90**
Sonic Blastman 2 j	149,90
Super Bowling us	79,90
Sunset Riders d	**69,90**
Super Conflict eu	**69,90**
Super Jo Jo us	**49,90**
Super Kick Off d	69,90
Super Mariokart us	79,90
Super Metroid d	**119,90**
Super Pang d	79,90
Super Soccer us	29,90
Super Streetfighter us	**149,90**
Super Strike Gunner us	49,90
Super Swiv d	**69,90**
Super Tennis us	29,90
Super Turrican d	89,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arc d	**109,90**
T2 Jugdement Day	**139,90**
Testdrive II d	79,90
Timeslip eu	**49,90**
Tiny Toons d	79,90
Top Gear us	59,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage eu	**59,90**
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	**109,90**
UN Squadron us	**49,90**
Untouchables us	119,90
Wizardry V us	**109,90**
Wingcommander II eu	59,90
Winterolympics eu	**69,90**
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein 3D d	99,90
World Cup Striker d	119,90
World Cup USA d	129,90
World Heroes d	129,90
World Basketball d	69,90
World Hockey d	89,90
World Soccer us	49,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
X-Zone us	69,90
Xardion us	49,90
Y´s III us	99,90
Yogi Bear d	**119,90**
Young Merlin d	129,90
Zelda us	59,90
Zombies d	79,90
Zool d	119,90

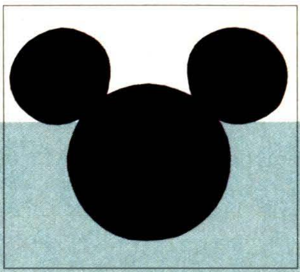
Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit
l = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.

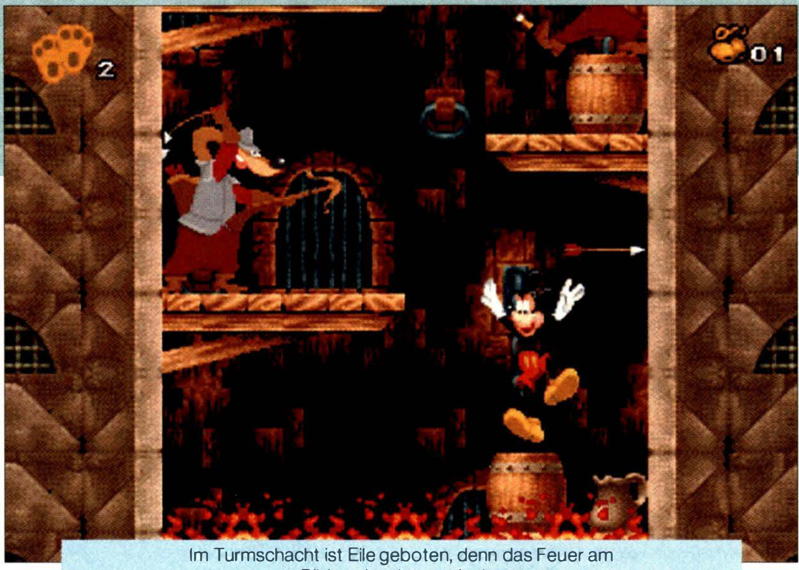
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074
PREISLISTE 14.09.1994



Entwickler: Travellers Tales, GB • Design & Programmierung: Jon Burton • Grafik: Creative Capers, Linda Smith, Beverly Bush, James Cunliffe, Dave Burton, Psygnosis SouthWest

Mickey M



Im Turmschacht ist Eile geboten, denn das Feuer am unteren Bildrand steigt gnadenlos empor.



Der verrückte Wissenschaftler hat den armen Pluto entführt, um ein Experiment an ihm durchzuführen.

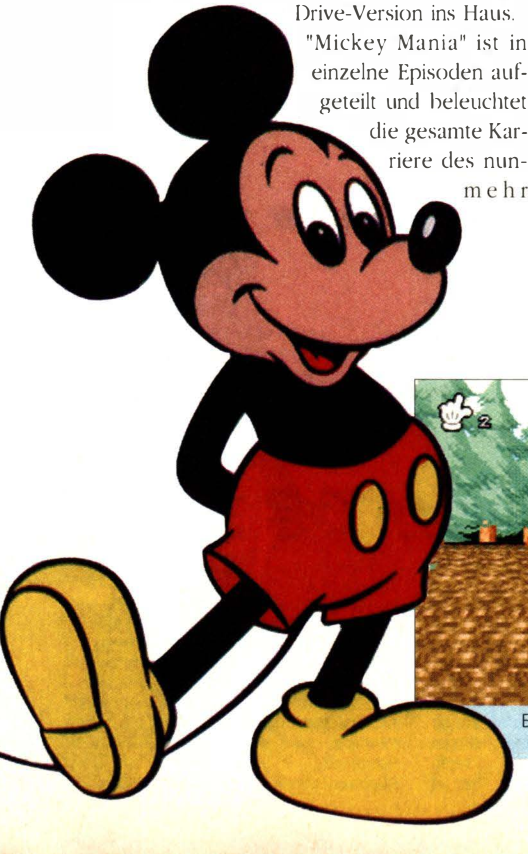


Wiesel bewachen die Räume des Schlosses, in dem Ihr nach Mickeys Doppelgänger sucht.

Das Spiel entstand in Zusammenarbeit von Disney Software, dem Animationsstudio Creative Capers und Travellers Tales, die unter anderem für das Rätsel-Jump'n'Run "Puggsy" verantwortlich sind.

Sachen gibt's... In der letzten Ausgabe berichteten wir im Rahmen unseres Disney-Schwerpunktes über "Mickey Mania", inzwischen hat Sony den Veröffentlichungstermin einen ganzen Monat vorverlegt – etwas überraschend in einer Branche, in der verspätete und verpaßte Termine zur Tagesordnung gehören. Gerade noch rechtzeitig zum Redaktionsschluß schneite uns die Mega-Drive-Version ins Haus.

"Mickey Mania" ist in einzelne Episoden aufgeteilt und beleuchtet die gesamte Karriere des nunmehr 65jährigen Mäuserichs aus dem Hause Disney. Euer Abenteuer beginnt mit Mickeys erstem Auftritt in "Steamboat Willie" und endet im 1990er Trickfilm "Der Prinz und der Bettelknabe". Zwischen diesen beiden Meilensteinen erkundet Ihr traditionelle Plattformwelten, die von sieben der berühmtesten Mickey-Cartoons inspiriert wurden. Zuerst hüpft der Mäuserich durch Schwarz-Weiß-Levels seines Debuts aus dem Jahre 1928. Bereits hier begegnet Ihr erstmals dem fiesen Kater Karlo, der mit seinen hinterlistigen Papageien das Hafenpier unter Kontrolle hält. Ihr hüpft über schwingende Verladekräne, verschiebt Frachtkisten und macht Bekanntschaft mit einer Ziege, die eine halbe Gitarre verschluckt hat und deshalb mit Noten um sich schießt. Habt Ihr durch Glockenleuten einen Steg aktiviert, müßt Ihr Karlo bewußtlos schlagen und seinen Bauch als Trampolin benutzen – so dringt Ihr zum ersten Endgegner vor.



Im Kapitel "The Mad Doctor" geratet Ihr an einen verrückten Wissenschaftler, der in seinen unheimlichen Labors schreckliche Experimente durchführt – und Mickeys Hund Pluto soll das nächste Opfer sein. Ihr trefft riesige Skelette, schwingt Euch an Spinnweben über Säurebecken und geratet auf ein rollendes Operationsbett, mit dem Ihr durch die Hexenküche des Doktors rast. Schließlich steht Euch noch der Zweikampf mit dem Wissenschaftler bevor, der mit giftigen Reagenzgläsern um sich wirft.

In dem Abschnitt "Moose Hunters" sucht Ihr nach Eurem Mickey-Pendant aus dem Film von 1937. Zusammen mit

Im letzten Abschnitt trefft Ihr im Duell auf Kater Karlo, der einen fiesen Wachhauptmann spielt.



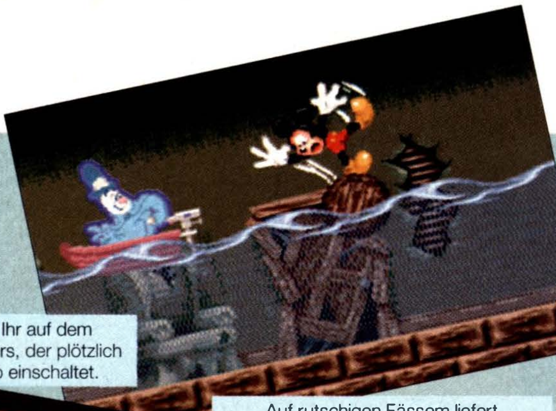


Ein unfreundlicher Elchbulle jagt Mickey in diesem Level vor sich her.



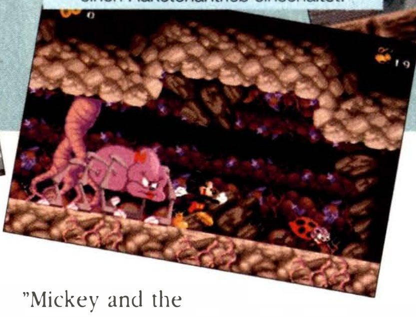
Der bunte Garten führt Euch geradewegs in das Wolkenschloß eines Riesen.

ania





Im Aufzugsschacht muß Mickey den explodierenden Skelett-Teilen ausweichen, um unbeschadet anzukommen.



Der Spinne entgeht Ihr auf dem Rücken des Marienkäfers, der plötzlich einen Raketenantrieb einschaltet.

Auf rutschigen Fässem liefert sich Mickey ein Duell mit übermütigen Gespensterhorden

Pluto schlendert der Mäuserich durch eine bunte Waldlandschaft – plötzlich macht jedoch ein wütender Elchbulle Jagd auf Euch. Habt Ihr den als "Busch auf Stelzen" getarnten Mickey entdeckt, müßt Ihr dem Elch noch in einer 3D-Jagd entkommen, bevor die nächsten Aufgaben anstehen.

Im Gespensterschloß der "Lonesome Ghosts" geht Euer Abenteuer weiter. Im Dunkeln fahrt Ihr mit einem Floß durch unterirdische Katakomben, müßt einen Weg über rotierende Plattformen finden und auf einem Faß laufend ein Rennen mit Geistern bestreiten, die nichts als Schabernack im Kopf haben.

Anschließend klettert Ihr die Bohnenranke ins Wolkenschloß des Riesen aus "Mickey and the Beanstalk" hinauf. Der Held streunt durch den farbenprächtigen Garten, benutzt wachsende Ranken zum Emporkommen und fährt auf Blättern über einen See – dabei ist er immer auf der Hut vor unfreundlichen Libellen und griesgrämigen Käfern. In der letzten Geschichte "Der Prinz und der Bettelknabe" sucht Ihr Mickeys Doppelgänger, der als rechtmäßiger Thronfolger Englands vom Hauptmann der Wachen, alias Kater Karlo, im Tower gefangengehalten wird. Vor aufsteigendem Feuer flüchtet sich Mickey auf einen rotierenden Turm. Habt Ihr diesen glücklich überstanden, kommt es zum Duell mit Karlo persönlich, der im Thronsaal auf Euch wartet.

Im Spiel ist zusätzlich ein Bonuslevel versteckt, der dem Film "The Band Wagon" nachempfunden wurde: Mickey gerät in einen Wirbelsturm und muß in schwindelerregender Höhe auf herumwirbelnden Kisten balancieren – ohne herunterzufallen.

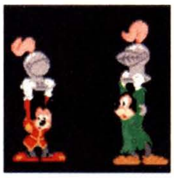
Gegner wie Wiesel, Käfer und Fledermäuse erledigt Ihr durch einen beherzten Sprung auf den Kopf oder durch gezielten Murmelwurf. Leider ist der Vorrat an Glaskugeln begrenzt. In den meisten Abschnitten stehen Euch reine Geschicklichkeitstests bevor.

In einigen Passagen müßt Ihr aber auch kleine Aufgaben lösen, um die nächste Plattform zu erreichen: Mixt einen Chemikaliencocktail, der auf einem Bunsenbrenner zum Explodieren gebracht wird. Pumpt bei aufsteigendem Wasser eine Gummiente auf, um nicht zu ertrinken oder verschiebt einen Blumentopf – unter Taueinfluß wächst eine Blume, die Mickey als Steighilfe benutzt.





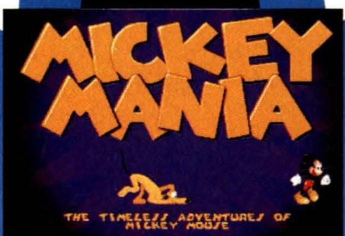






SCHNÖRKELLOS • Grafisch und technisch gehört das Modul zum Besten, was jemals auf Mega Drives zu sehen war: Zuckersüße Animationen, riesige Figuren, knallige Farben und 3D-Effekte hinterlassen einen hervorragenden Eindruck. Ebenfalls fantastisch gelungen sind die vielen Original-Samples, mit denen Mickey die Situation kommentiert. Spielerisch ist "Mickey Mania" ein routiniertes Jump'n'Run mit kurzen Levelpassagen. Die eingestreuten Mini-Rätsel sind schnell durchschaut, ansonsten regieren Hupfen und Ausweichen. Das Leveldesign ist simpel – es gibt nur einen einzigen Weg zum Ausgang. Man verzettelt sich nicht in endlosen Labyrinthen, dafür kommt man allerdings eine Spur zu flott vorwärts. Wer die mangelnde Komplexität verschmerzen kann, bekommt hochwertige Unterhaltung fürs Geld. Vor allem jüngere Spieler werden das Modul lieben.





MBIT 16

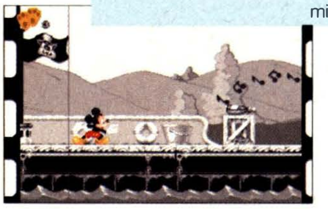
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	87 %
SOUND	77 %

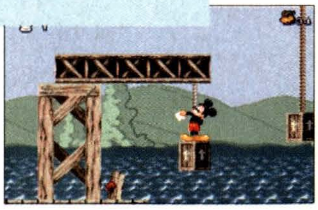
SPIELSPASS **80 %**

Grafisch und technisch spektakuläres Mickey-Jump'n'Run, das spielerisch den hohen Standard nicht ganz halten kann.

"Steamboat Willie": Der erste Level beginnt als Schwarz-Weiß-Film und endet mit Karlo und herumwirbelnden Frachtkränen.













Im Labor des "Mad Doctor" erwarten Mickey Skelettspinnen, Säurebecken und ein rotierender Turm im "Nebulus"-Stil.

Entwickler: Hudson, Japan

Beauty and the Beast



In klirrender Kälte tretet Ihr gegen einen weißen Wolf an, der sich unsichtbar machen kann.



Die Bibliothek beherbergt Bücher mit Eigenleben, außerdem trefft Ihr einen feuerspuckenden Vogel.



Fangt alle von Belle geworfenen Schneebälle, und Ihr erhaltet bis zu drei Extraleben.

SN

Der abendfüllende Zeichentrickfilm spielte mehr als 100 Millionen Dollar ein und kassierte zwei Academy-Awards für die beste Musik und den besten Song – der wurde im Film übrigens von Angela Lansbury gesungen. "Beauty and the Beast" war auch der erste Disney-Film, in der computeranimierte Szenen Verwendung fanden.

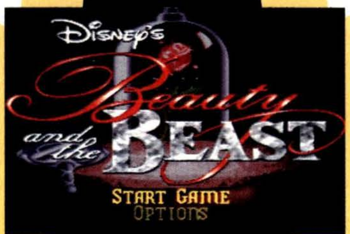
Die Walt-Disney-**Verfilmung** von "Die Schöne und das Biest" gehört zu den besten Trickfilmen des letzten Jahrzehnts, mit gehöriger Verspätung erscheint nun die Super-NES-Umsetzung des romantischen Märchens.

Ihr schlüpft in die Rolle des verwunschenen Prinzen, der sein Leben in der Gestalt eines häßlichen Monsters verbringen muß. Nur die selbstlose Liebe einer Frau kann Euch retten...die aparte Belle kommt da gerade recht. Aber auch dieses Mädchen hat natürlich Angst vor der schrecklichen Gestalt des Biestes. So müßt Ihr versuchen, ihre Freundschaft zu gewinnen. Allerdings läuft Eure Zeit unbarmherzig ab, denn sobald die Zauberrose verwelkt ist, bleibt Ihr für immer ein Monster. Um diesem Schicksal zu entkommen, verfolgt Ihr Belle durch zehn Abschnitte. Die führen durch die Katakomben und Verliese des Schlosses, in denen Ungeziefer krabbelt und Fallen für Euch aufgebaut sind. Später stolpert Ihr durch winterliche Schneelandschaften mit wilden Wölfen und tückischen Eisplatten. Jede Welt hat mehrere Abschnitte, am Ende trefft Ihr auf einen Endgegner. Schließlich findet Ihr Belle im Schloßgarten, wo sie in einer übermütigen Schneeballschlacht zum ersten Mal Sympathie für das Biest zeigt. Die Reise führt Euch weiter durch die Bibliothek und schließlich in den verfallenen Dachstuhl des Gemäuers.

Bei der Jump'n'Run-Hatz sammelt Ihr Rosenblätter, um das Verwelken aufzuhalten. Gegen Tiere wehrt Ihr Euch mit Prankenschlägen, außerdem müßt Ihr Gegenstände tragen und als Steighilfe benutzen. Ein Urschrei des Biestes aktiviert Plattformen oder läßt Vögel vor Schreck erstarren – nutzt sie als Landepunkte bei Sprüngen über Abgründe.



BIESTIG • Beim ersten Spielen fällt lediglich eines auf: Die Steuerung des Helden ist etwas vertrackt und nervenstrapazierend. Das Biest springt etwas seltsam und hat die Tendenz, vor jedem Abgrund erst einmal innezuhalten. Habt Ihr jedoch etwas Übung, gehen die Aktionen flotter von statten. Trotz guter Animationen hat mich die Grafik nicht überzeugt – was zu Beginn als atmosphärisch-düster anmutet, bleibt auch später undurchsichtig dunkel. Spielerisch hat "Beauty and the Beast" mehr zu bieten als die üblichen Dutzend-Jump'n'Runs: Die Levels sind ausgeklügelt, und Taktik ist gefordert, wenn man nicht schon an der dritten Falle ein Leben verlieren will – was bei den seltenen Rücksetzpunkten und ohne Paßwörter oft zu Wutanfällen führt. Das Modul ist sicher keine Liebe auf den ersten Blick, mit etwas Geduld aber ein durchaus spannender Geschicklichkeitstest.



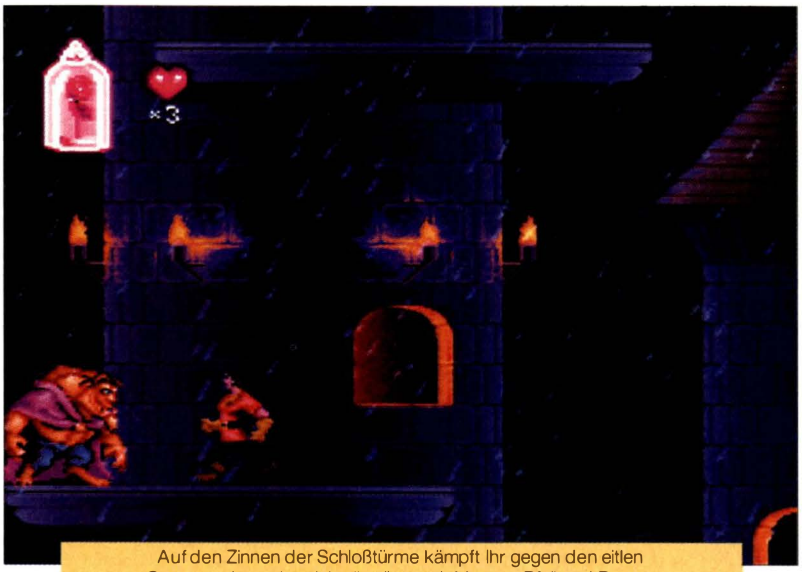
MBIT 8

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	HUDSON

GRAFIK	61 %
SOUND	52 %

SPIELSPASS **64 %**

Solide Jump'n'Run-Umsetzung des Disney-Films. Vertrackte Steuerung, interessante Passagen, aber auch viel Mittelmaß.



Auf den Zinnen der Schloßtürme kämpft Ihr gegen den eitlen Gaston – der wehrt sich allerdings mit Messer, Pfeil und Bogen.



Entwickler: Polygames • **Design und Programmierung:** Lee Actor, Dennis Koble • **Sound:** Rob Hubbard

PGA Tour Golf 3



Bei höherer Algebra hilft kein Caddy: Streng genommen ist "PGA 3" schon der vierte Mega-Drive-Teil dieser Golf-Serie – rechnet man den **Ableger** "European Tour" dazu. Beim neuesten PGA-Modul wurden Grafik und ein paar spielerische Feinheiten dezent verbessert. Auf acht verschiedenen Kursen bestreiten bis zu vier Spieler ebenso realistische wie spannende Partien. Wer solo seinen Schläger schwingt, freut sich über den bewährten Turniermodus mit 60 Computergegnern. Die überarbeitete 3D-Grafik ist jetzt farbenfroher, aber schnell wie eh und je. Am deutlichsten wurden die Animationen der verschiedenen Spielfiguren aufgemotzt: Digitalisierte Golfer lassen jetzt die Hüften schwingen.

MBIT	16
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	67 %
SOUND	24 %
SPIELSPASS	85 %

Routinierte Weiterentwicklung mit grafischen Verbesserungen. Das ausgezeichnete Spielgefühl blieb erhalten.

Die High-End-Version der Golfserie heißt "PGA Tour Golf 486" und ist gerade auf CD-ROM für MS-DOS-PCs erschienen – wo bleibt eigentlich die 3DO-Umsetzung?



Besonders pfiffige Schläge dürft Ihr in der Wiederholung beäugen und via Batterie speichern



ALLER GUTEN DINGE... • Die Serientäter von EA Sports haben getrickst, gefeilt und verfeinert. Das Resultat ist die bislang beste Folge der erfolgreichen PGA-Serie. Die bewährte Steuerung und damit auch die enorme Spielbarkeit blieben unverändert. Schöne Grafik, verbesserte Anzeigen und Kursvielfalt spornen zu neuen Dauersessions an. Kein Kandidat für den Innovationspreis der Gemeinde Mering, aber eine gelungene Fortsetzung. Nach der einfallslosen "European Tour" bringt PGA 3 frischen Wind.



Entwickler: Factor 5, D • **Produzent:** Julian Eggebrecht • **Design:** Kalani Streicher (LucasArts), Thomas Engel, Julian Eggebrecht, Willi Bäcker • **Programmierung:** Thomas Engel, Holger Schmidt • **Grafik:** Jon Knoles (LucasArts), Frank Matzke, Andreas Escher • **Sound:** Rudi Stember

Indiana Jones
Greatest Adventures

Zeitgleich mit der Veröffentlichung in den USA beglückt uns JVC mit der Europa-Fassung – angesichts einer deutschenP roduktion von Factor 5 nur recht und billig. Statt das Leinwand-Trio à la "Star Wars" in drei Spiele umzusetzen, entschied sich LucasArts dafür, alle drei Indy-Abenteuer auf einen Schlag zu präsentieren. Entsprechend umfangreich geriet "Indiana Jones": Fast dreißig unterschiedliche, teils lange Levels sind zu bestehen.

Gemäß dem Motto "Never change a bestselling game!" orientierte sich Factor 5 beim Spieldesign an den erfolgreichen "Krieg der Sterne"-Modulen fürs Super Nintendo. Traditionelle Jump'n'Shoot-Szenen, die von der Seite zu sehen sind, werden von einem Trio spannender **Mode-7-Abschnitte** unterbrochen. Geschichtlich korrekt aufbereitet, spielt Ihr Euch der Reihe nach durch "Jäger des verlorenen Schatzes", "Der Tempel des Todes" und "Der letzte Kreuzzug". Die Level-Übergänge werden nicht nur durch sympathische Paßwort-Angaben aufgewertet, digitalisierte Szenenfotos der Filmvorlagen und schriftliche Story-Erläuterungen sorgen für entspannte Ruhepausen.

Gegen eine Heerschar von Bösewichten wehrt sich Indy naturgemäß mit seiner Peitsche, die er "Castlevania"-typisch aufpeppt. Außerdem wirft Jones Junior mit Handgranaten, hält sich die Schurken mit seiner Pistole vom Leib, hangelt sich elegant an Felsvorsprüngen empor und rollt sich durch die schmalste Höhle. Als Abwechslung zu den überwiegenden "Spring-peitsch-duck-wirf"-Szenen erlebt Ihr Adrenalin-fördernde Auto-Scrolling-Levels, werdet via Fadenkreuz heimtückisch beschossen und rennt panisch vor dem berühmten Riesen-Felsen davon.

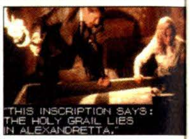
Entgegen unserer Aussage im Indy-Preview (MAN!AC 8/94) gibt's leider nur drei Mode-7-Levels.

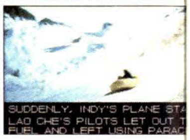


Sobald Indy den Schauplatz wechselt, wird ein Paßwort gereicht.


Indy muß sich sputen, dem rollenden Riesenfelsen zu entkommen.













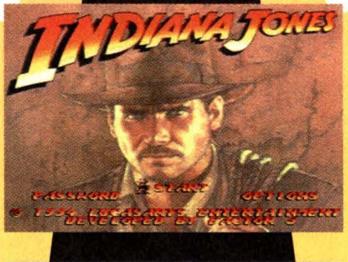
DREIMALIG GUT • Liebhaber der Kinohits dürfen sich bei Factor 5 für die thematisch korrekte Aufarbeitung bedanken. Viele bekannte Szenen wurden geschickt in spielerisch ansprechende Levels umgearbeitet, die Grafiker gaben sich alle erdenkliche Mühe, farbenfrohe Hintergrundoptiken und fast schon fotorealistische Zwischenbilder zu präsentieren. Lediglich bei den teilweise holprigen Animationen mußte man dem fehlenden Speicherplatz Tribut zollen. Spielerisch wandelte Factor 5 auf den todsicheren Pfaden der Jedi-Ritter – einerseits gut, da sich "Star Wars" & Co prima spielen und verkaufen, andererseits doch etwas ideenlos. Alles in allem ein blitzsauberes, liebevolles und großes Jump'n'Shoot ohne Haken und Ösen, das mir persönlich nur deshalb einen Hauch weniger Spaß macht als "Return of the Jedi", weil mir die Science-fiction-Trilogie mehr am Herzen liegt.







In dem Kerzenschein-Level (links oben) findet Indy jede Menge versteckte Boni, die Hütte links unten fängt gleich Feuer. Rechts gönnt sich Indy eine Ruhepause, ehe er die Katakomben weiter erforscht.



MBIT 16 · CODE

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	78 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	79 %

Trio furioso: Umfangreiches Jump'n'Shoot im Stil der "Star Wars"-Module mit farbenfroher Grafik und Surround-Sound.



Produzent: Tony Fagelman • **Design:** Peter Johnson(Original) • **Programmierung:** Dean Ashton (SNES-Konvertierung), Mike Ball, Tim Closs • **Grafik:** Alan Brand, Phil Nixon • **Sound:** Graham King

Super Morph

SN

Bei einem wissenschaftlichen Experiment geht einiges schief – und der kleine Junge Morph wird in seine molekularen Bestandteile zerlegt. Durch eine wundersame Fügung habt Ihr aber die Chance, durch das Lösen von Rätseln wieder Eure menschliche Gestalt wiederzuerringen. Dabei müßt Ihr zwischen den Aggregatzuständen – fest, elastisch, flüssig und Gas – hin und her schalten, die verstreuten Einzelteile der Unglücksmaschine und den Levelausgang finden. Leider habt Ihr dabei aber nur eine beschränkte Anzahl von Verwandlungen und ein Zeitlimit gegen Euch. Versteckte Extras und magnetische Felder helfen Euch auf der Denksportreise durch vier Welten und knapp vierzig Abschnitte.

MBiT 8

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	OCEAN
GRAFIK	41 %
SOUND	48 %
SPIELSPASS	69 %

Originelle Mischung aus Physik-Unterricht, Geschicklichkeitstest und Denkaufgaben. Leider ohne Paßwort.











In jedem Level ist ein Zahnrad versteckt, das Ihr durch Lösen von Rätseln finden müßt.



PHYSIK FÜR ANFÄNGER • Läßt man sich nicht von der simplen Aufmachung täuschen und hat man das Prinzip verstanden, erweist sich das Modul als clevere Mischung aus Denksport und Geschicklichkeit. Die Versuche sind nicht limitiert – Ihr könnt Euch alles in Ruhe ansehen, den Weg lernen und schließlich ausführen. Ein Paßwort wäre bei der Menge der Abschnitte nicht schlecht gewesen. "Super Morph" ist eine originelle und interessante Abwechslung, die sogar etwas Wissen vermittelt.

Entwickler: Konami, J

Tiny Toons ACME All-Stars

Der zweite 16-Bit-Auftritt der Tiny Toons gibt sich extrem sportlich: Während die Super-Nintendo-Variante 13 unterschiedliche "Just for Fun"-Wettbewerbe auffährt (Test folgt in der nächsten MAN!AC), gönnt Konami den Mega-Drive-Fans einen Doppel-Whopper mit Dreifach-Nachtisch. Die ausgewachsenen Sportspiele Basketball und Fußball werden von delikaten Spielspaß-Snacks garniert.

Insgesamt zwölf Toons drängen sich um einen Platz in Eurem Team. Zur Wahl stehen Buster und Babs Bunny, Plucky Duck, Shirley Loon, Little Beeper, Calamity Coyote, Elmyra, Montana Max, Dizzy Devil, Fifi, Furrball und Hamton. Netterweise offenbart jedert Charakter individuelle Überraschungsanimationen.



Nur nichts ernstnehmen: Selbst beim Kegeln greifen Buster & Co gelegentlich zu Extrawaffen.



Sobald Montana Max aus dem Erdloch blinzelt, müßt Ihr ihn mit dem Hämmerchen beharken.



Augen auf: Das Rundkurs-Rennen ist mit Hindernissen gespickt.

Entscheidet Ihr Euch für eine der beiden Ballsportarten, stellt Ihr zunächst Euer drei- bis fünfköpfiges **Toon-Team** zusammen, um dann einen von fünf Schauplätzen auszusuchen. Ob Ihr nun in "Monty´s Playroom" oder in "Downtown" antretet, die putzigen Mitspieler beherrschen nicht nur die üblichen Paß- und Schuß-Routine, sondern packen auf Knopfdruck ihre Special-FX aus: Turbo-Buster und Dunking-Hamton sollen für Abwechslung sorgen und machen final deutlich, daß uns keine ernste Sportsimulation, sondern ein kunterbuntes Chaoten-Match erwartet. Die drei Add-on-Disziplinen sind frei anwählbar und werden von ein bis vier Spielern wahrgenommen – ebenso wie die Basketball- und Fußball-Turniere. Ihr dürft zum Bowling schreiten (mit beinahe traditionellen Regeln), Montana Max eins auf die Rübe geben und ein Rundkurs-Motodrom laufenderweise bewältigen.

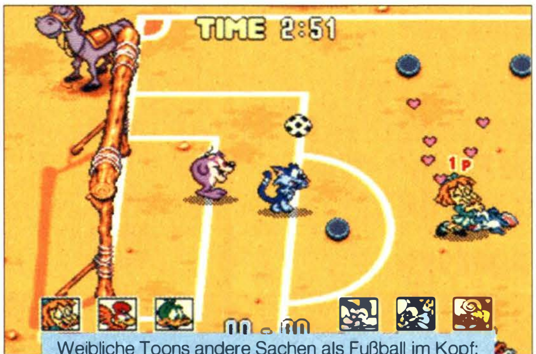




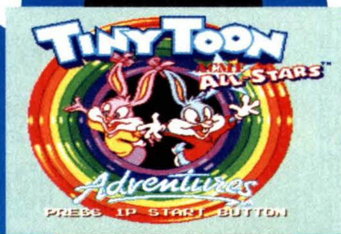
KINDISCH • Auch wenn Spielbergs TV-Toons eine sehr junge Zuschauerschaft vor der Glotze vereinen, würdigten Videospieler von sechs bis 66 Jahren die meisterhaft inszenierten 16-Bit-Jump'n'Runs. "ACME All-Stars" richtet sich jedoch an die Vor- und Grundschul-Kundschaft. Die Basketball- und Fußballspiele präsentieren sich als wirre und hektische Korbwurf- und Torschuß-Bewerbe, die nicht immer einen würdigen Sieger hervorbringen – Glück und grafische Gags bestimmen den Spielverlauf. Die drei Zusatz-Disziplinen gefallen mir besser, insbesondere das Kegeln konnte mich stundenlang an den Bildschirm fesseln. Witzige Optiken, beschwingte Musik und Vier-Spieler-Modi: Junge Spieler werden sich selbst und skeptische Eltern unterhalten, fortgeschrittene Konsolisten sollten jedoch auf seriöse Sportsimulationen ausweichen.



Hamton dunkt wie Shaquille O'Neal: Die Kollegen schauen zu und bewundern den stilsicheren Korbleger.≠



Weibliche Toons andere Sachen als Fußball im Kopf: Eine spontane Romanze ist doch viel wichtiger.



MBIT 8 | CODE | D

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	69 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	67%

Turbulenter Sportspiel-Schabernack für sehr junge Toons-Fans: Gekonnt präsentiert, aber spielerisch oberflächlich.

Entwickler: Tecmagic, USA

Sylvester & Tweety

MD

In der Rolle des hungrigen Katers Sylvester jagt Ihr in sieben Abschnitten dem frechen Tweety hinterher. Dabei verfolgt Ihr den kleinen Vogel durch Wohnungen, Eisenbahnzüge oder ein Kreuzfahrtschiff. Auf Sylvester lauern bekannte Gefahren aus den **Looney-Tunes**-Filmen: Haushund Spike ist nicht gut auf Katzen zu sprechen, die Omi bleut ihm mit dem Besen Achtung vor kleinen Kanarienvögeln ein. Ihr scheucht Tweety zum Ausgang und versucht, unbeschadet ebenfalls dorthin zu gelangen. Um höhere Plattformen zu erreichen, benutzt Ihr Katapulte und stapelt Möbel aufeinander. Ein Auswahlbildschirm hält nützliche Hilfsmittel wie saftige Knochen oder Regenschirme bereit, die Ihr in Gefahrensituationen einsetzt.

MBiT 16	
HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	68 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	46 %

Slapstickgags und Riesensprites, aber wenig Ideen und frustrierende Steuerung in einer öden Dauerverfolgungsjagd.

In Anlehnung an Disneys "Silly Symphonies"-Filmserie nannten die Macher der Warner Bros.-Studios Ende der 30er Jahre ihre eigenen Cartoon-Reihen "Looney Tunes" und "Merrie Melodies".



Mit einem leckeren Knochen werdet Ihr Spike am besten los

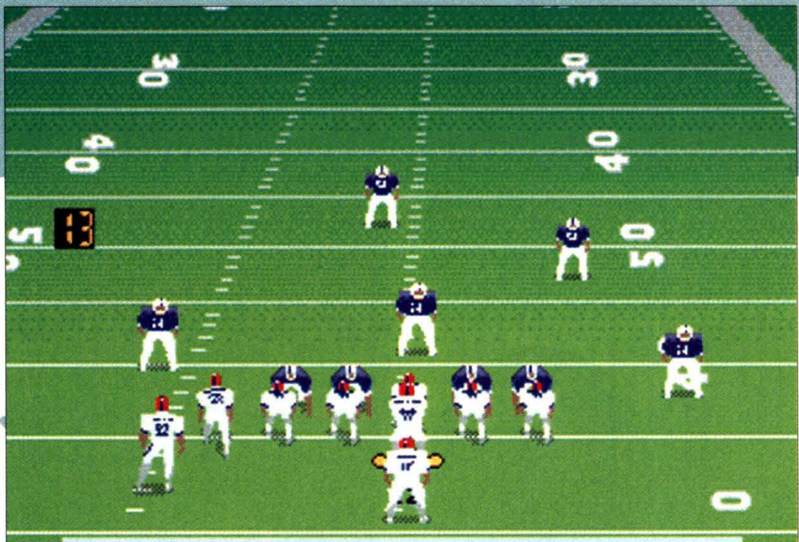


HOFFNUNGSLOSE JAGD • So witzig die ewige Verfolgung in der Serie ist, so langweilig wird sie in diesem Spiel. In immer gleichem Levelaufbau rennt Ihr hinter Tweety her, ärgert Euch über die miserable Steuerung und hofft insgeheim, daß noch etwas Interessantes kommt – aber weit gefehlt. Es bleibt im ganzen Spiel beim gleichen Schema, später ändert sich lediglich der Schwierigkeitsgrad, der gegen unendlich tendiert. Schade um die stilvolle Grafik, die dem Serienoriginal sehr nahe kommt. !

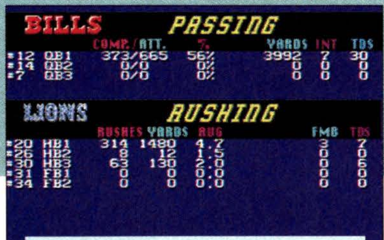


Entwickler: Highscore, USA • Produzent: Scott Orr • Design: Happy Keller, Michael Rubinelli, Gordon Bellamy • Programmierung: William Robinson • Grafik: Jordan Maynard, Steve Montano, Cynthia Hamilton, Tara Packard, Matthew Crysdale, Eric Browning • Sound: Jim & Joel Simmons

Madden '95



Für die '95er Variante verarbeiteten die Designer digitalisierte Bewegungsabläufe von Football-Profis.



Die einzelnen Statistikkategorien werden auch über eine komplette Saison mitgeführt.



Wenn Ihr wollt, tauscht Ihr formschwache Stammkräfte gegen frische Reservespieler aus.

Das enttäuschende Niveau der Angriffsformationen im letzten Jahr führt zu aufgeregten Diskussionen in Presse und Verband. Entgegen der Tradition änderte die NFL darauf einige Regeln: Der Kickoff-Return soll beim Anstoß mehr Action bringen, die Konversion aus dem College-Bereich bietet Raum für taktische Schachzüge. Die letzte neue Regelung: Nach einem mißglückten Fieldgoal wechselt das Angriffsrecht am Punkt des Kicks und nicht an der Line of Scrimmage.



Alle Jahre wieder: Auch in diesem Herbst müssen sich John-Madden-Fans wieder ein neues Football-Modul zulegen. Nach der Neugestaltung der Grafik bei der letzten Version haben die Designer ein weiteres Face-Lift vorgenommen: Diesmal wurden Akteure gefilmt und die Bewegungen digitalisiert ins Spiel eingebaut. Überarbeitete Defensivspielzüge und neuen Playcalls ergänzen Euren Verteidigungsplan, auch für Angriffsstrategen und die Special Teams gibt es neue Taktiken. Außerdem trefft Ihr diesmal auf die "echten" Profis der NFL: Ihr wechselt nicht nur QB1 gegen QB2, sondern Jim Kelly gegen Frank Reich, Ihr erhaltet Meldung, welcher Spieler gerade den entscheidenden Touchdown erlaufen hat, oder wer sich wehgetan hat. Je nach Verletzung fallen Spieler für mehrere Wochen aus, was Ihr in der Aufstellung berücksichtigen müßt. Auf Wunsch könnt Ihr die altbekannten Paß-Fenster ausschalten und die Receiver-Routen im Stil der "Joe Montana"-Reihe von Sega auf dem Feld verfolgen. Pässe werden manuell oder automatisch gefangen. Natürlich sind alle **neuen NFL-Regeln** eingebaut: Der Kickoff-Punkt ist auf der 30-Yard-Linie, nach dem Touchdown dürft Ihr eine zwei-Punkt-Konversion versuchen. Der Ligamodus wurde um Saisonstatistiken ergänzt: Wie hoch die Komplettierungsrate Euer Quarterbacks liegt, wieviele Yards Eure Running Backs erzielt haben, oder wer der Verteidiger mit den meisten Sacks ist – alles wird mit Hilfe der Batterie festgehalten.

IMMER BESSER • Gerade wenn man denkt, daß EA eigentlich kaum noch Steigerungsmöglichkeiten hat, schneit einem ein Update ins Haus, das noch eins draufsetzt. "Madden '95" spielt sich wie immer perfekt, darüberhinaus ist es hoch motivierend, den persönlichen Lieblings-Quarterback oder -Receiver in der Saisonstatistik auf den Spitzenplatz zu steuern. Formschwankungen, Verletzungspausen und Auswechselmöglichkeiten bringen noch mehr taktische Anforderungen ins Spiel. Das neue Paßsystem arbeitet gut, Madden-Profis solten jedoch gleich zum manuellen Paßfang schreiten, da der Computer eine Tendenz zum Fallenlassen hat. Das Modul ist der perfekte Footballspaß für eingefleischte Fans und die, die es werden wollen. Durchdachter und besser geht es nicht – zumindest nicht bis zur nächsten Madden-Fortsetzung.

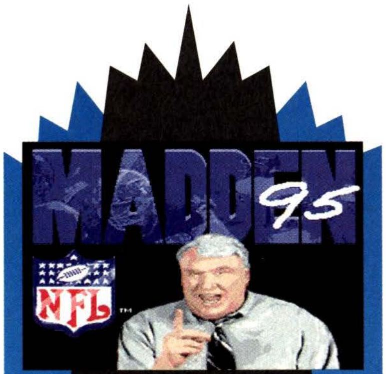




Pech, wenn die Reporterin gleich vier verletzte Spieler meldet und Ihr auf Reservisten zurückgreifen müßt.



Zu altbekannten Playcalls kamen fast ebenso viele neue Offensiv- und Defensivspielzüge hinzu.



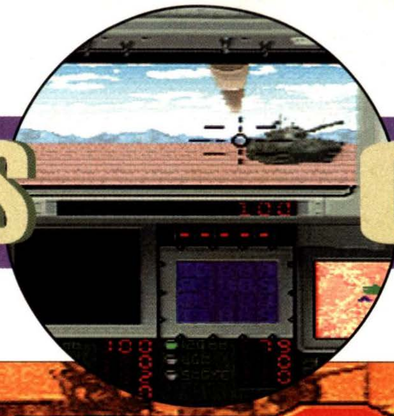
MBIT 16

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	71 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	88 %

Spielerisch ausgefeiltes Football-Modul mit erweitertem Drumherum und perfekter Balance zwischen Action und Strategie.



PLAYERS GUIDE

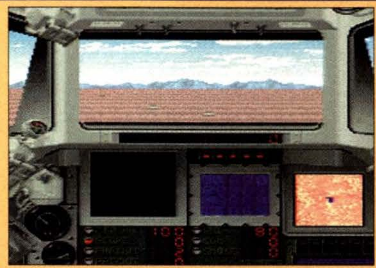


SUPER BATTLETANK 2™

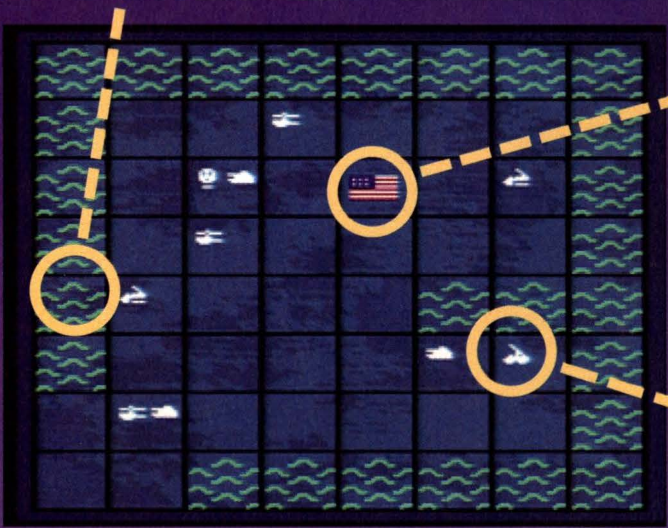
Ihr bleibt lieber auf dem Boden, wollt aber trotzdem am Kampf gegen gutgerüstete Bildschirm-Finsterlinge teilnehmen? Dann seid Ihr in einem "Super Battletank" gut aufgehoben, denn im nahen Osten ist die Hölle los, und der Kommandant der US-Streitkräfte sucht Top-Panzer-Piloten, um den widerborstigen Wüstensöhnen den Spaß am Krieg zu verderben. Dem auserwählten Held stehen unzählige Missionen bevor, bis der Sektor von allen feindlichen Aktivitäten gesäubert ist. Damit Euer Feldzug nicht im rauchenden Wrack Eures Panzers endet, helfen wir Euren taktischen Künsten ein wenig auf die Sprünge.

Der Kampf in der Wüste

In der Hitze des Gefechts rumpelt Ihr oft Mitten in ein Minenfeld hinein. In diesem Fall bremst Ihr sofort ab und schaltet auf die Karte um. Sucht nun auf der Karte den kürzesten Weg aus dem Feld heraus, da Euer Panzer maximal fünf Detonationen verkraftet. Schaltet wieder in den Kampfmodus und gebt langsam Gas. Weicht den Minen aus oder zerstört sie im Notfall. Doch Vorsicht: Eure Munition ist begrenzt und beim fröhlichen Minenräumen passiert es oft, daß Ihr Waffenvorräte verpraßt.







Eine amerikanische Basis:

Hier könnt Ihr Euren Panzer einmal auftanken und neu bewaffnen lassen. Selbstverständlich sind hier auch fähige Handwerker stationiert, die Euer kaputtes Vehikel wieder auf Vordermann bringen. Doch Vorsicht: Einerseits könnt Ihr die Basis nur einmal benützen, andererseits machen fahrbare Raketen-Abschußbasen Jagd auf Eure heimische Oase. Wartet also nicht zu lange, bevor Ihr die Basis aufsucht.

Die fahrbare Abschußbasis:

Meist machen mehrere solcher Abschußbasen Jagd auf Eure Privattankstelle. Doch eine zweite greift erst ein, wenn die erste zerstört ist. Diese riesigen Raketenwerfer sind Euer erstes Ziel. Gebt bei einem Angriff jedoch gut acht: Oft versteckt sich ein geheimer Panzer in der Nähe einer solchen Basis, der Euch ohne Vorwarnung plötzlich in den Rücken fällt.

Angriff auf ein Hauptquartier

Die Anfahrt:

Habt Ihr in einem Gebiet alle gegnerischen Einheiten lahmgelegt, erscheint in bestimmten Missionen ein Hauptquartier, das Ihr zerstören müßt. Geht vor dem Angriff nochmals sicher, daß Euer Panzer nicht schon zu stark beschädigt oder Euer Tank trockengelegt ist. Sollte das der Fall sein, sucht Ihr noch schnell eine amerikanischen Reparatur-Basis auf, die Euch mit Sprit und Waffen versorgt. Seid Ihr dort angekommen, schaltet das Spiel auf eine Außenansicht, in der Ihr hinter dem MG sitzt (siehe Bild unten links). Während der Panzer auf das Hauptquartier zurast, ist es Eure Aufgabe, die heranfliegenden Hubschrauber abzuschießen. Damit Ihr schneller zielen könnt, lenkt Ihr Euer Fadenkreuz immer mit den Tasten L und R und dem Steuerkreuz.

Die Bunker:

Seid Ihr am Hauptqartier angekommen, seht Ihr mehrere Bunker vor Euch, die aus allen Rohren feuern. Beginnt mit dem Angriff von ganz recht oder links und verpaßt jedem Bunker zwei 120mm-Schüsse. Kleine Rauchwölkchen zeigen Euch an, daß die Besatzung zur Kapitulation bereit ist.



Zuerst machen Euch von allen Seiten angreifende Hubschrauber und Düsenjäger das Leben schwer,...



...dann bekommt Ihr es mit dem Hauptquartier selbst zu tun, dessen verbunkerte Artillerie das Feuer auf Euch eröffnet.

Auch in "Super Battle Tank 2" ist es Eure Hauptaufgabe, jeden Feind von der Karte zu blasen. Deshalb seid Ihr auch meistens damit beschäftigt, durch die Gegend zu fahren und Kämpfe gegen feindliche Panzer zu bestehen. Räumt also erstmal auf der Karte mit den leichten Zielen auf, um Euch dann an die härteren Brocken heranzuwagen.


SUPER
BATTLETANK 2


MAN!AC
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

PLAYERS GUIDE



TURN AND BURN
NO-FLY ZONE

Als knallharter Jetpilot startet Ihr von Eurem Flugzeugträger, um in einer Sperrzone, in der sich verdächtige Flieger tummeln, mal nach dem Rechten zu sehen. Doch Eure Präsenz allein reicht nicht aus, um die fliegenden Militaristen aus dem Sektor zu vertreiben. Um sie in die Schranken zu weisen, müßt Ihr zahlreiche Missionen bestehen, in denen viele feindliche Unterseeboote und massenweise hinterhältige MIG-Piloten auf Euch warten – nicht zu vergessen die nervigen Landungen. Damit Ihr im Kampf gegen das Böse nicht ständig im Schleudersitz über den Ozean fliegt, verraten wir Euch ein paar Piloten-Kniffe.

Die einzelnen Missionen laufen meist nach einem Schema ab: Nach dem Take-Off erledigt Ihr eine Zahl von MIGs, die zuerst einzeln und in späteren Missionen auch zu zweit oder zu dritt angreifen. Erst danach kümmert Ihr Euch um den eigentlichen Auftrag und fliegt anschließend zum Flugzeugträger zurück.

Der Luftkampf

Die Kämpfe in der Luft gegen feindliche MIGs sind nicht allzu schwer, wenn man ein paar Regeln beachtet. Eure normale Geschwindigkeit während des Kampfes sollte immer dem Grundwert von 60 entsprechen. Fliegt eine feindliche Rakete auf Euch zu, beschleunigt Ihr kurz auf 100 oder mehr – das sollte reichen, um die lästigen Dinger abzuschütteln. Die gegnerischen Flieger haben im Luftkampf immer die gleiche Angriffstaktik: Sie rasen auf Euch zu und schießen, fliegen danach eine große Schleife und kehren zu Euch zurück. Genau da müßt Ihr einhaken: Versucht ihnen in kurzem Abstand zu folgen, damit sie ewig vor Euch flüchten. Kommt's zum Kampf, sucht Ihr Euch als erstes einen passendes Schlachtfeld auf der Karte – weit weg von jedem U-Boot. Habt Ihr den günstigsten Platz gefunden, kreist Ihr auf der Stelle und wartet auf die Gegner. Ist das feindliche Flugzeug schon nahe, fliegt Ihm auf Kollisionskurs entgegen und feuert mit den MG's, was das Zeug hält. Handelt es sich um zwei MIGs, laßt die zweite an Euch vorbeisausen, führt einen halben Looping aus und rast dem zweiten Widerling hinterher. Wenn drei MIGs gleichzeitig angreifen, nehmen sie Euch meistens in die Zange: Eine greift von vorne an, die anderen zwei schleichen sich von hinten an Euch heran. Beschleunigt etwas und nehmt Euch zuerst das Paar auf die oben beschriebene Art vor. Habt Ihr den halben Looping durchgeführt, sind nun alle restlichen Feinde vor Euch. Eure Raketen solltet Ihr aber für besonders brenzlige Situationen aufheben.



Kommando Hasenfuß: Sind U-Boote in der Nähe, sucht Ihr Euch einen weit entfernten Kampfplatz.



Erst auf sie zurasen, dann ein halber Looping und hinterher – mit dieser Taktik hat der Feind keine Chance.



Schwierige Mission: Die Anzeige oben links verrät Euch, daß noch zehn MIGs in der Luft sind.

Die Landung

Habt Ihr alle gegnerischen Flugzeuge abgeschossen und das Missionsziel damit erfüllt, erscheint auf Eurer Karte ein grüner Kreis um Euren Flugzeugträger: Jetzt müßt Ihr "nur" noch landen, um das nächste Paßwort einzusacken und Eure Belobigung zu kassieren (die Paßwörter für alle Missionen hat Andreas übrigens in der Last-Resort-Rubrik dieser Ausgabe zusammengetragen). Die Landung ist einer der brisantesten Punkte Eurer Mission: Endet Ihr mit einem riesigen Platsch im Wasser oder krachend auf der Piste, waren alle Heldentaten umsonst und Ihr dürft wieder von vorne beginnen. Um Euch vor Enttäuschungen zu bewahren, verraten wir Euch das Geheimnis einer Muster-Landung: Schaltet auf die Karte und fliegt genau von Norden auf Euren Flugzeugträger zu (Bild oben rechts). Achtet darauf, daß Euer Flugzeug diesen Kurs hält, da sich Euer Jet im Karten-Modus nur ungenau steuern läßt. Nachdem Ihr die Wolkenwand durchbrochen habt und der heimatliche Flugzeugträger vor Euch auftaucht, bremst Ihr Euren Jäger auf unter 40 ab (unten links) und konzentriert Euch anschließend auf die Computeranzeige im Cockpit (unten rechts). Versucht zuerst auf die Höhe der grünen Fluglinie zu kommen und fliegt dann direkt auf die Piste zu. Richtet Euer Fadenkreuz auf die obere Kante der Piste und haltet auf der Anzeige den roten Punkt in der Mitte des Kreuzes im Auge. Nun kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Kurz vor und während der Landung bremst Ihr Euer Flugzeug langsam bis auf 0 ab, und schon geht's ab zum lobenden Missionsbericht und zur wilden Siegesfeier.



Schaltet auf die Karte und versucht, genau von Norden auf die weiß gekennzeichnete Landepiste zuzufliegen.



Laßt Eure Geschwindigkeit auf unter 40 sinken, verliert langsam an Höhe und fliegt den Flugzeugträger an.



Konzentriert Euch auf die Computeranzeige und versucht den roten Punkt in der Mitte des Kreuzes zu halten.

ZAPP GAMES

BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP GAMES

MAINZ	FRANKFURT	BADEN-BADEN (NEU)
A. THIELEN	R. WIESNER	I. RAMIN
ROCHUSSTR. 11	OFFENBACHER LANDSTR. 416-418	STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 55116)	(PLZ 60599)	(PLZ 76530)
TEL: 06131/23 04 92	**TEL: 069/65 24 35**	**TEL&FAX: 07221/227 21**
FAX: 06131/23 04 93	**FAX: 069/65 27 94**	

SUPER NES:

M.K. 2 INKL. MOVE-LISTE	169,–
STUNT RACE FX	129,–
EARTHWORM JIM	149,–
LION KING	149,–
U.V.M.	

SUPER NES US:

BREATH OF FIRE	149,–
BRAINLORD	149,–
ILLUSION OF GAIA - BIG BOX	169,–
VORTEX	139,–
FINAL FANTASY 3	169,–
BOMBERMAN 2	149,–
POCKY & ROCKY 2	139,–
SPARKSTER	I.V.
BLACKTHORNE	I.V.
STREET RACER	I.V.
U.V.M.	

SUPER FAMICOM:

SAMURAI SPIRITS	189,–
FATAL FURY SPECIAL	179,–
DRAGON BALL Z	I.V.
YUYU HAKUSHO	I.V.
FIREMAN	I.V.
BONK	I.V.
U.V.M.	

SEGA CD:

EYE OF THE BEHOLDER	129,–
HEART OF THE ALIEN	129,–
MEGARACE	139,–
SOULSTAR	129,–
STARBLADE JAP.	149,–
SHINING FORCE CD JAP.	159,–
DUNGEON MASTER 2	139,–
U.V.M.	

NEO•GEO:

SPINMASTER	199,–
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	389,–
AERO FIGHTERS 2	389,–
KING OF FIGHTERS '94	399,–

NEO•GEO CD:

AB ENDE OKTOBER NEU AUF CD:

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	99,–
TOP HUNTER	99,–
AERO FIGHTERS 2	99,–
KING OF FIGHTERS '94	119,–

PC-ENGINE/DUO: *

NEO NECTARIS	I.V.

GROSSE SONDERAKTION:
ALTE TITEL AB 19,– DM
*DUO & ENGINE TITEL NUR IN MAINZ

UMBAUTEN:

SNES 50/60HZ	99,–
MEGA DRIVE 50/60HZ+US/JAP	60,–
MEGA DRIVE 2 50/60HZ	50,–
DUO/GRAFX AUF RGB	70,–
DUO/GRAFX AUF JAP. KOMPAT.	70,–

HARTE WARE:

MEGA CD 2 INKL. ROAD AV.	499,–
JAGUAR RGB	649,–
JAGUAR PAL	599,–
3DO PAL/NTSC	999,–
3DO RGB	1249,–
NEO GEO CD ROM, INKL. 110 V, 2 JOYPADS, JAP RGB, TOP-LADER!	1099,–
NEO GEO RGB JAP (NOV.)	599,–
MEGA 32X DT/US	399,–
SATURN JAP.	I.V.

MEGA DRIVE:

BATTLE TECH	139,–
CONTRA HARD COPS US	139,–
CONTRA HARD COPS JAP	149,–
ECCO 2 US	139,–
DYNAMITE HEADDY US	139,–
URBAN STRIKE	129,–
NHL '95	129,–
EA TENNIS	129,–
BALLZ	129,–
ZERO TOLERANCE	139,–
YUYU HAKUSHO (TREASURE) JAP	149,–
SPARKSTER	I.V.
MEGA BOMBERMAN	I.V.
SHINING FORCE 2	I.V.
PHANTASY STAR 4	I.V.
SOLEIL	I.V.
SONIC & KNUCKLES	I.V.
LONG RAISER 2	I.V.
U.V.M.	

3DO

SLAYER	139,–
POWERS KINGDOM US	139,–
BURNING SOLDIER	139,–
STAR CONTROL 2	139,–
V.R. STALKER	139,–
PATAANK	I.V.
GEXX	I.V.
SAMURAI SHODOWN	I.V.
THEME PARK	I.V.
FIFA SOCCER	I.V.

JAGUAR:

TEMPEST 2000	139,–
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	149,–
WOLFENSTEIN 3D	149,–
DOOM	I.V.
ALIEN VS. PREDATOR	I.V.



FINAL FANTASY 3
(24 MBit)



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: Sculptured Software, USA (SNES), Probe, GB (MD)

Mortal

Unten seht Ihr eine Auflistung aller Fatalities, Pits und Spikes. Ihr könnt sie erst anwenden, wenn die Aufforderung "Finish Him!" erscheint. Die Pits und Spikes funktionieren nur in den Räumen "The Pit 2" und "Kombat Tomb".

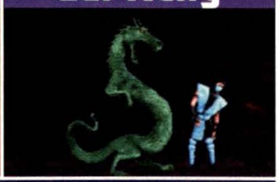
Nachdem der magische Obermotz Shang Tsung im ersten "Mortal Kombat" jämmerlich zugrunde gegangen ist, bleibt seinem Meister Shao Kahn nicht anderes übrig, als einen neuen Wettkampf auszurufen, um die peinliche Niederlage zu rächen. Zwölf Kämpfer, darunter auch einige Teilnehmer des ersten Wettkampfes, stellen sich der neuen Herausforderung. In blutigen Zweikämpfen ermitteln sie den besten Krieger, denn nur dieser darf gegen Kintaro, den großen Bruder von Goro, kämpfen und im finalen Kampf gegen den blindwütigen Knochenbrecher Shao Kahn antreten. Wie im ersten Teil wirbeln auch in "MK 2" digitalisierte Kämpfer über den Bildschirm, die diesmal noch detailreicher in Szene gesetzt wurden. Auch die gruftigen Hintergründe wurden neu gezeichnet. Im Gegensatz zum Vorgänger dürft Ihr die gesamte Brutalität des Automatenvorbilds genießen – Splatterfans brechen in Freudentränen aus, während Zartbesaitete das Modul besser gar nicht erst einschieben. Am eigentlichen Kampf hat sich wenig geändert: Ihr verfügt über die gleichen Schläge, wie in "Mortal Kombat" – Veteranen des digitalen Geprügels fühlen sich sofort wohl. Die Palette der Spezial-Attacken wurde jedoch vielfältig erweitert. Erstmals gibt es Attacken, die sich exzellent zur Abwehr eignen: Zum Beispiel kann sich Baraka auf den Boden knien und mit seinen Messern in ein sekundenlanges Gemetzel ausbrechen – wer in dieser Zeit einen Sprung in seine Richtung wagt, hat sein Testament am Besten schon unterschrieben an einem sicheren Ort hinterlegt. Kitana kann ihre Gegner im Sprung mit geheimnisvollen Wellen abfangen, die den Kontrahenten lähmen und gleichzeitig nach oben schweben lassen. Währenddessen hat sie genügend Zeit, sich einen passenden



Im Gegensatz zum ersten Teil gibt es nicht nur neue Kämpfer, die Alten haben auch dazugelernt und können je ein bis zwei neue Spezial-Attacken ausführen.



Lui Kang



Drachen: Unten, vorwärts, 2 mal rückwärts + High Kick (nahe am Gegner)
Wheel Kick: 360 Grad Drehung vom Gegner weg
Pit/Spikes: Rückwärts, 2 mal vorwärts + Low Kick



Baraka



Enthauptung: 3 mal rückwärts + High Punch (nahe am Gegner)
Imaling: Rückwärts, vorwärts, unten + HP (3 Button Pad: Low Punch)
Pit/Spikes: 2 mal vorwärts, unten + High Kick



Kitana



Enthauptung: 3 mal Block + High Kick (nahe am Gegner)
Kiss-Off: Low Kick halten, 2 mal vorwärts, unten, vorwärts, L. Kick loslassen
Pit/Spikes: Vorwärts, unten, vorwärts + High Kick



Mileena



Psycho Stab: Vorwärts, unten, vorwärts + Low Punch (3 Button: HP)
Sucka: High Kick 3 Sekunden halten und nahe am Gegner loslassen
Pit/Spikes: Vorwärts, Unten, Vorwärts + Low Kick



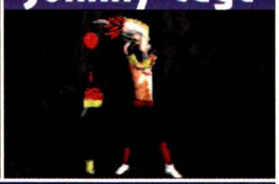
Kung Lao



Decapitation: Low Punch gedrückt halten, rückwärts, vorwärts, loslassen (3 Button: High Punch)
Spaltung: 3 mal vorwärts + Low Kick (ca. 5cm Abstand halten)
Pit/Spikes: 3 mal vorwärts + High Punch



Johnny Cage



Torso Rip: 2 mal unten, 2 mal vorwärts + Low Punch (nahe am Gegner, 3 Button Pad: High Punch)
Knock: 2 mal vorwärts, unten, oben, unten + LP + LK + Block gedrückt halten
Pit/Spikes: 3 mal unten + High Kick

Kombat 2

Schlag auszudenken, der den Gegner in Jenseits befördert. Eine besondere Stellung unter den Kämpfern nimmt Shang Tsung ein: Mit ihm könnt ihr Euch während des Fights in jeden anderen Kämpfer verwandeln und dessen Spezial-Attacken, Babalities, Friendship-Moves und Fatalities ausführen. So stellt sich Shang Tsung auf jeden Gegner mit den passenden Eigenschaften ein. Wer keine Lust hat, am Turnier teilzunehmen, kann natürlich im Zwei-Spieler-Modus auch gegen seinen Freund antreten. Einen Turniermodus für mehrere menschliche Prügel-Genossen oder sonstige Spezial-Kämpfe, wie sie in der großen Konkurrenz "Super Street Fighter 2" zu finden sind, sucht Ihr in MK 2 vergeblich. Auch die Bonusrunden des ersten Teils sind in den unergründlichen MBit-Tiefen verschollen. Dafür werdet Ihr mit Geheimnissen geradezu verwöhnt: Drei versteckte Kämpfer (Gerüchte sprechen von noch mehr) und drei versteckte Finishing-Moves (Pits, Spikes und Dead Pool Fatality) warten darauf, gefunden zu werden. Dank des großen Speicherplatzes von 24 MBit sind auch einige Gags im Modul versteckt, die Ihr in der Last-Resort-Rubrik findet.



Jetzt geht's erst richtig los: Erscheint die Aufforderung "Finish Him!" könnt Ihr aus unzähligen Todesarten wählen, um Euren Gegenüber zu strangulieren.

KNÜPPELHART • "Mortal Kombat 2" ist das erste Spiel, das ohne "Blood Replay" ausgekommen wäre: Was Ihr erlebt, erscheint mehr als interaktives Blutbad als ein Prügelspiel. Mich begeistert das schwer indizierungsgefährdete Gekloppe nicht nur wegen seiner blutroten Handlung, sondern auch durch den flotten Spielablauf: Ein blitzschneller Schlag folgt dem nächsten, und trotzdem bleibt das Kampfgeschehen übersichtlich und die Kollisionsabfrage fair. Außerdem gibt es keine Benachteiligung bei einzelnen Kämpfern: Im Gegensatz zur Konkurrenz spielt sich kein Krieger klobiger oder träger als ein anderer. So kann man seinen Lieblingskämpfer ohne Einschränkung nach den Spezial-Attacken aussuchen. Auf dem Mega Drive empfehle ich jedoch ein 6-Button-Pad, da die ohnehin komplizierten Kombinationen sonst nahezu unmöglich werden.



Im Gegensatz zu "Mortal Kombat" wurden alle unfairen Stellen beseitigt: Im ersten Teil konntet Ihr zum Beispiel mit dem richtigen Timing einen Sprung-Kick nach dem anderen landen, ohne daß sich der Gegner wehren konnte.



Rayden



Shocker: LK gedrückt halten und nahe loslassen, LK + Block schnell drücken
Punch: HP 6 Sek. gedrückt halten und nahe am Gegner loslassen (3 Button: HK)
Pit/Spikes: Block gedrückt halten, 2 mal oben + High Punch (3 Button: LP)



Jax



Head Clap: Low Punch gedrückt halten, 3 mal vorwärts, nahe loslassen (3 Button Pad: High Kick)
Arm Rip: 4 mal Block, Low Punch
Pit/Spikes: Block gedrückt halten, 2 mal oben, unten + Low Kick



Sub Zero



Pitch: (Entgegengesetzte Seite des Bildschirms) LP gedrückt halten, 2 mal rückwärts, unten, vorwärts, loslassen
Punch: 2 mal vorwärts, unten + High Kick vorwärts, unten, 2 mal vorwärts + HP
Pit/Spikes: Unten, 2 mal vorwärts + Block



Scorpion



Speer: HP gedrückt halten, unten, 3 mal vorwärts, loslassen (3 Button: HK)
Torch: Block gedrückt halten, 2 mal oben + High Punch (3 Button: LP, Abstand ca. 5 cm)
Pit/Spikes: Unten, 2 mal vorwärts + HK



Reptile



Kill: 2 mal vorwärts, unten + High Kick (Ihr müßt unsichtbar und nahe am Gegner sein)
Tödliche Zunge: 2 mal rückwärts, unten + Low Punch (1/2 Bildschirm Abstand)
Pit/Spikes: Unten, 2 mal vorwärts + Block



Shang Tsung



Dive: HK 3 Sekunden gedrückt halten
Suck: Block gedrückt halten, oben, unten, oben + Low Kick
Morph: LP 5 Sek. gedr. halten (3 Button:LK)
Pit/Spikes: Block gedrückt halten, 2 mal unten, oben, unten,

Die geheimen Pits und Kämpfer



Um den Gegner von der Brücke "The Pit 2" zu stürzen, wendet die jeweiligen Pits/Spikes an.



Die geschickte und äußerst schnelle Kriegerin Jade versteckt sich in dem Feld mit dem Fragezeichen. Habt Ihr sie...



Wollt Ihr den Gegner an der Decke aufspießen, müßt Ihr ebenfalls den speziellen Pit/Spike anwenden.



...gefunden, tretet Ihr im altbekanntem Goros Lair aus "Mortal Kombat" gegen sie an.



Drückt während dem Uppercut Low Punch + Low Kick (3 Button: LK + HK), um den "Dead Pool"-Fatality auszuführen.



Wer gegen den hinterlistigen Schattenkämpfer Noob Saibot bestehen möchte, braucht viel Geduld.

In Mortal Kombat 2 gibt es viel zu entdecken. Dementsprechend sind auch zahlreiche Gerüchten im Umlauf, die von weiteren geheimen Kämpfern und Fatalities flüstern. Zum Beispiel sollt Ihr angeblich nach dem fünfhundertsten Sieg gegen "Toasty" antreten können und in der Lage sein, Euren Gegner in einem bestimmten Raum in den Hintergrund auf einen Spieß zu werfen. Falls etwas 'dran sein sollte, wartet Andreas gespannt auf Eure Einsendungen für unsere Last Resort-Ecke. (Für "Toasty" solltet Ihr jedoch ein Bild mitschicken – Andreas weigert sich standhaft 500 Kämpfe zu bestehen...).

Die geheimen Kämpfer:

Jade: Besiegt Euren Gegner im Raum vor dem Fragezeichen nur mit Low Kicks (nur im 1-Spieler-Modus).

Noob Saibot: Ihr müßt 50 Kämpfe nacheinander gewinnen (2-Spieler-Modus).

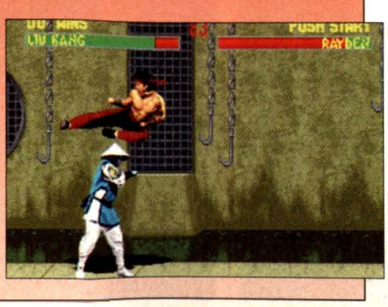
Smoke: Drückt im Raum "The Portal" schnell Block + Unten, während der "Toasty" Gonk erscheint (2-Spieler-Modus).

MK 2 - Versionen im Vergleich

Dank der Palette von 256 Farben genießen Super Nintendo-Spieler vielfältigere Hintergründe und Animationen als ihre Mega Drive-Kollegen. Auch akustisch bietet die Nintendo-Version mehr: Glasklare Digi-Stimmen und knallige Soundeffekte untermalen die brutale Materialschlacht. Die Mega Drive - Variante spielt sich etwas klobiger und bekommt deshalb Punkteabzug beim Spielspaß.



Während Ihr im "Dead Pool" in der Super-Nintendo-Version hinter herabhängenden Ketten gegeneinander antretet (links), fehlen auf dem Mega Drive die Details im Vordergrund, und der gleiche Raum sieht etwas fade aus (rechts). Inhaltlich sind jedoch beide Versionen gleich: Ihr verpaßt keinen der brutalen Fatalities.





MBIT 24

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	80 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	80 %

"Blut! Splatter!" – Barbarisches Geprügel, das Zartbesaiteten Magenprobleme bereiten wird. Wir empfehlen das 6-Button-Pad.



MBIT 24

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	170 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	81 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	82 %

Die Super-Nintendo-Variante spielt sich etwas flüssiger als der Mega-Drive-Kollege und verwöhnt mit glasklaren Digi-Sounds.

Entwickler: Sculptured Software, USA

Super Return of the Jedi



Mit Han Solo könnt Ihr dem fetten Jabba endlich dessen Gemeinheiten zurückzahlen.



Als Ewok Wicket geratet Ihr in der Baumhaussiedlung auf Endor in den Kampf gegen imperiale Truppen

Mit der dritten Episode "Return of the Jedi" ist die "Star Wars"-Trilogie auf dem Super Nintendo komplett.

In der Rolle von Luke Skywalker, Leia oder Chewbacca befreit Ihr Han Solo aus den Händen des widerlichen Jabba the Hutt, und schickt ihn samt seiner dekadenten Gesellschaft in die Wüste. Mit Ewok Wicket kämpft Ihr auf dem Mond Endor gegen imperiale Truppen und rast auf Speedbikes durch die Wälder des Trabanten. Hier trefft Ihr auch erstmals auf Darth Vader, der den Schutzschirmgenerator des neuen Todessterns höchstpersönlich bewacht.

Habt Ihr diesen ausgeschaltet, kann die Raumflotte der Allianz den Angriff auf die Zerstörungsmaschine des Imperators fliegen, an der Ihr mit dem Millenium Falcon teilnehmt. Schließlich steht noch das Duell mit den Finsterling an.

Die zahlreichen Levels präsentieren sich als reinrassige Plattformwelten, in denen Ihr Gegner mit dem Lichtschwert oder der Laserpistole abballert. Extras wie **Force**-Power-Ups, Schilde, neue Energie oder zusätzliche Waffen gibt's en masse. Zwischendurch erlebt Ihr rasant zoomende 3-D-Stufen in Sandgleiter, Millenium Falcon oder Speedbike. Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg.

Diemal könnt Ihr die Force-Power dazu benutzen, das Lichtschwert zu werfen, Euch unsichtbar zu machen, Luke zu heilen, oder einen Schild zu aktivieren.







NICHT SCHON WIEDER • So unvermeidlich wie das Amen in der Kirche war die Umsetzung des letzten Star-Wars-Films. Die Designer arbeiteten wieder nach der Maxime: "Nur keine Experimente" und produzierten einen sauber gemachten dritten Aufguß des ersten "Super Star Wars". Technisch ist der aktuelle Teil etwas besser als die beiden Vorgänger, die Levels wurden gestreckt und sind in sich komplexer. Als Höhepunkte glänzen wieder die 3-D-Levels. Die neuen Force-Kräfte kommen Luke zugute, bei den Endgegnern habt Ihr jedoch ohne Feuerwaffe nur geringe Chancen. Star-Wars-Fanatiker werden Gefallen am schweren und umfangreichen Modul finden. Alle anderen freuen sich, daß Sculptured Software nun zum letzten Mal das gleiche Spieldesign unter neuem Namen abliefert, weil es (vorläufig) keine Star-Wars-Episoden mehr zum Umsetzen gibt.

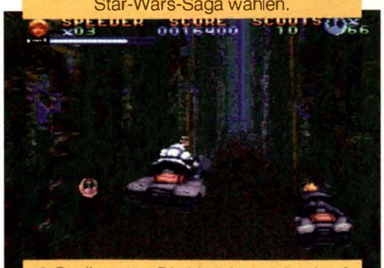




Ihr könnt in einigen Abschnitten aus bis zu drei Helden der Star-Wars-Saga wählen.



Wie immer verbinden digitalisierte Filmszenen und animierte Sequenzen die einzelnen Spielstufen.



3-D, die erste: Die Verfolgungsjagd auf dem Waldmond Endor.



3-D, die zweite: Mit dem Sandgleiter rast Ihr zu Jabbas Palast.



MBIT 16 CODE 010 201 022

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	JVC
GRAFIK	73 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	74%

Gleiches Spiel, anderer Name: Technisch verbesserte Neuauflage von "Super Star Wars" mit größeren Levels.



Entwickler: Probe, England (nach einem Original von Hudson, Japan)

Mega Bomberman

MD

SN

Welchen Bomberman hätten Sie denn gerne? Während die Super Nintendo-Besitzer mit "Super Bomberman 2" eine neugestaltete Episode unter den Weihnachtsbaum gelegt bekommen, dürfen sich die Sega-Fans auf eine Umsetzung der vortrefflichen PC-Engine-Version "Bomberman 94" freuen. Beide Varianten enthalten ein komplexes Solo-Adventure und unzählige Multi-Spieler-Varianten, in denen sich mittels des entsprechenden Adapters bis zu vier Helden austoben.

Die Grundregel der Bomberman-Zunft sind einfach: Der Held, auf Lebenszeit in einer Welt der Labyrinthe eingeschlossen, kann in vier Richtungen laufen und Bomben ablegen, die nach zirka 3 Sekunden detonieren. Alle feindlichen Bombermänner und (im Solo-Modus) die meisten Monster, die sich im Explosionsradius befinden, geben dabei den Geist auf. Ihr könnt auch bestimmte Wände und Gegenstände wegsprengen, unter denen manchmal ein Extragegenstand verborgen ist. Die wichtigsten Objekte sind die Flamme (vergrößert den Sprengradius um jeweils ein Feld) und die Bombe, die es Euch erlaubt, unmittelbar nach dem ersten Sprengsatz einen zweiten (bzw. dritten, vierten...) abzulegen. Erreicht die Explosion einer Bombe einen anderen Sprengsatz, detoniert dieser ebenfalls – nach ausgedehntem Extra-Schmaus sind bildschirmfüllende Kettenexplosionen an der Tagesordnung.

Im Einspieler-Modus müßt Ihr Euch durch verschiedene Welten bomben - vier plus eine in der Nintendo-Version, ebenfalls fünf bei "Mega Bomberman". Jede Welt steht unter einem anderen Motto und beherbergt andere Monster-Rassen. Sowohl auf dem Mega Drive als auch auf dem Super Nintendo ist jede Welt in mehrere Irrgärten unterteilt, an deren Ende jeweils ein riesiger Obermotz lauert. Bei "Mega Bomberman" müßt Ihr Glasbehälter sprengen, um einen Abschnitt zu beenden, auf dem Super Nintendo sind es Schalter. Vielfältige Extras helfen Euch, die hüpfenden, schwimmenden und fliegenden Monster und Roboter zu überlisten. Das Yoshi-ähnliche Reittier ist der Hit im Extra-Repertoire der Mega-Drive-Version. Super Nintendo-Besitzer werden diesen putzigen Lebensretter in "ihrem" Bomberman vergeblich suchen. Dafür behalten Nintendo-Helden all ihre Extras,



Im Einspieler-Modus lauert nach jeder Welt ein Endgegner, der Euch durch Spezial-Bomben und Körpereinsatz einheizt.



Auch auf dem Super Nintendo ist der Solo-Spieler nicht vor Endgegnern sicher. Dieser rote Riese boxt nach Euch.



Das Ende eines Multi-Player-Gefechts: Auf dem Mega Drive feiert ein vielköpfiges Theater-Publikum den Sieger...



...während Super-Nintendo-Champions in einem Stadion mit der Goldmedaille posieren.





Bomberman Solo: Nintendo-Spieler besuchen vier plus eine Welt, Sega-Fans fünf.



MBIT 8 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	60 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	88%

Alles drin, alles dran: Unzählige Varianten, Labyrinthe und Spielfiguren. Das bisher umfangreichste Bomberman.









Bevor's losgeht, klickt Ihr Euch durch die Options-Bildschirme (rechts). Neben der Anzahl der Mitspieler und Spielrunden, stehen in "Mega Bomberman" auch das Aussehen der Figuren und die Art des Labyrinths zur Wahl.

Entwickler: Hudson, Japan

Super Bomberman 2







Sowohl in Segas Mega Bomberman (kleines Bild) als auch in Super Bomberman 2 für das Super Nintendo, treten zwei Teams im Tag-Modus gegeneinander an.

wenn sie einmal den Löffel abgeben. Außerdem gibt's ein "Herz"-Extra, das zwar nicht ganz so gesellig ist wie der Bomberman-Yoshi, aber einen ähnlichen Vorteil bringt: Die erste Explosion überstehen sowohl reitende Sega-Bombermänner, als auch Nintendo-Helden, die eine Herz verspeist haben, noch ohne Schaden.

Haben sich mehrere Joypad-Akrobaten um die Konsole versammelt, dürft Ihr zwischen verschiedenen Multi-Spielervarianten wählen. Im Tag-Modus, werden zwei Paare gebildet, die sich gegenseitig einheizen. Im traditionellen Multi-Spieler-Auflauf kämpft jeder gegen jeden, wobei Mega-Drive-Besitzer zwischen dickem und dünnem, jungem und altem, weiblichem und männlichem Bomberman wählen können. Neben positiven Extras (u.a. Fernzünder, sowie Hand-, Fußball- und Rollschuhe) tauchen unter gesprengten Mauerstücken auch negative Items auf. Überlauft Ihr einen dieser Totenschädel, verdreht es Euch die Steuerung, Ihr lauft doppelt so schnell oder laßt für eine bestimmte Zeit eine Bombe nach der anderen fallen.

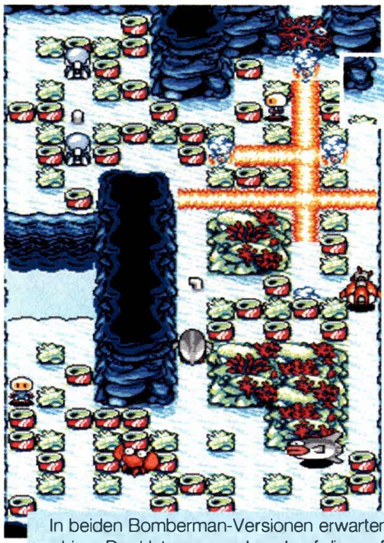
EXPLOSIVES PAAR • Da sich der Multi-Spieler-Modus nicht mehr verbessern ließ, wurde bei beiden Bomberman-Neuauflagen das Solo-Abenteuer erweitert. Doch trotz vieler Extras und trotz der witzig-taktischen Endkämpfe, macht's allein nicht halb soviel Spaß wie im Quartett. Die Mega-Version ist im Vergleich zur Ur-Version "Bomberman 93" etwas schlapp: Auf der PC-Engine sahen die Welten farbenfroher aus; außerdem ging's im Mehr-Spieler-Modus rasanter und flüssiger zur Sache. Daß Bomberman auch auf dem Super Nintendo in die Zeitlupe schaltet, versteht sich fast von selbst. Darüberhinaus haben die "Super Bomberman"-Designer in den späteren Welten geschlampt: Dank nerviger Hindernisse sinkt der Spielspaß umgekehrt proportional zum Schwierigkeitsgrad. Genießt die genialen Mehr-Spieler-Duelle und nehmt den Solo-Modus als nette Zugabe.







Die Labyrinthe der letzten "Super Bomberman"-Welt sind zappenduster. Erst wenn Ihr den Lichtschalter sprengt, seht Ihr wieder richtig.





In beiden Bomberman-Versionen erwarten Euch Spielstufen, die größer sind als der Bildschirm. Der Unterwasser-Level auf diesen Bildern scrollt vertikal. Habt Ihr alle Kristallkugeln zerstört, öffnet sich ein Geheimgang, der Euch in einen weiteren Raum führt (rechts).



MBIT 8 · CODE

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	HUDSON
GRAFIK	61 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	88%

Mal actionreich, mal knifflig: Vielfältige Multi-Spieler-Varianten und ein (bis auf den letzten Level) sauber gestaltetes Solo-Abenteuer.

Wer noch mehr Informationen zum bewegten Leben des Bomberman wünscht, schlägt in MAN!AC 10/94 nach. Dort haben wir Hudsons erfolgreichsten Spielehelden eine Hero-Doppelseite gewidmet. In MAN!AC 4/94 findet Ihr außerdem den Import-Test von "Bomberman '94" auf der PC-Engine.

Entwickler: Eurocom, GB (nach einem Originaldesign von Archer Maclean)

Super Dropzone

Seine Spiele entwickelt Archer Maclean bis heute praktisch im Alleingang, von zehnköpfigen Programmierteams hält der Einsiedler nichts. Als nächstes Projekt wird er ein Spiel für Sony's Playstation programmieren.

Obwohl Archer Maclean in gut zehn Jahren nur fünf Spiele programmierte, hat er **Kultstatus** erreicht. Der Ferrari-Fahrer zeichnet neben seinem Erstling "Dropzone" und den aktuellen Pool- und Snooker-Simulationen ("Jimmy White's Whirlwind Snooker" kommt bald auf Mega Drive und verblüfft mit ultraschneller 3D-Grafik) nur noch für den "Street Fighter"-Urahn "International Karate" und den Nachfolger "International Karate +" verantwortlich.

Mit "Super Dropzone" feiert einer der besten "Defender"-Clones der Achtziger Jahre eine unerwartete 16-Bit-Wiedergeburt. Via Joypad steuert Ihr den Helden, dem ein Raketentornister auf den Rücken geschnallt wurde, über horizontal scrollende Planetenoberflächen. Der Schwerkraft fällt auch er zum Opfer, dafür hat unser Alter Ego einen nimmermüden Schnellfeuerlaser im Gepäck. Mit einem Affenzahn düst Ihr durch die Gegend, lest Kristalle vom Boden auf, liefert diese bei der Basis ab und nehmt Euch vor den wieselflinken Aliens in Acht. Im Gegensatz zum Original werden einzelne Levels von Endgegnern bewacht, neue Feinde bescheren Extrakapseln. Außerdem seid Ihr von Anfang an mit Smartbomben und einem zuschaltbaren Schutzschild ausgerüstet.

Das rasante Shoot'em-Up wird auf vier Planeten ausgetragen. Der Raketenmann reagiert blitzschnell auf Eure Kommandos, trotz erträglicher Gegnerdichte verleitet "Super Dropzone" zu hektischen Kamikaze-Manövern – nichts für Joypad-Anfänger.



Extrawaffen sind neu: Im Bild rechts oben bewachen Aliens ein Extra-Symbol, das u.a. für einen Flammen-Laser (siehe oben) oder rotierende Satelliten sorgen könnte.

KEEP COOL • Erstens liebe ich "Defender", zweitens gehört "Dropzone" auf den Atari-XL- und C-64-Computern zu meinen bevorzugten Klassikern. Die Entwickler haben es geschafft, das Spielgefühl der 8-Bit-Vorbilder hundertprozentig aufs Super Nintendo zu übertragen – der Raketenmann ist megaschnell, superwendig und dank Schwerkraft verflixt schwer zu beherrschen. Die Ergänzung mit neuen Feinden und Endgegnern ist geglückt, die Aufstockung des Waffenarsenals (und damit der Gegnerdichte und -Aggressivität) halte ich dagegen für unglücklich. In der Hitze des Gefechts kann ich gerade Smartbomben und Schutzschild einbinden – bevor ich jedoch einen Gedanken an Extrawaffen verschwende, bis ich längst tot. "Dropzone" ist und bleibt ein hektisches bis panisches Frust- & Lustspiel, dessen Wert nur Ballerprofis und überzeugte Nostalgiker schätzen können.





MBIT	8
CODE	010 201 022
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	51 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	66 %

Pfeilschnelle und schwere "Defender"-Variante mit Extrawaffen und Endgegnern. Für Shoot'em-Up-Experten und -Liebhaber.



Klein, aber oho: Jeder der vier Planeten wird von einem speziellen Ober-Alien verteidigt.



Je winziger die Gegner, destoschwieriger sind sie zu treffen: Unterschätzt die Aliens ja nicht auf Grund ihrer Größe.

Intro















Die Level-Endgegner wiederholen sich auf den vier Planeten, werden jedoch mit jeder Auferstehung immer aggressiver.

billiger geht's nicht !!



TRADELINK Spieleversand

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)

Preise können abweichen

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERDORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 1777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

Actraiser 2 us.	109,95
Action Replay Pro 2	99,95
Airborn Rangers us	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt	124,95
Beauty & Beast	129,95
Beavis and Butthead us	139,95
Black Thorne	**Vorb.**
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Bubsy 2	139,95
Chaos Engine	119,95
Choplifter III dt	109,95
Clayfighters Tournament	Vorb.
Clay Mates us.	109,95
Desert Fighter	129,95
Earthworm Jim	Vorb.
Equinox	79,95
Eye of the Beholder us	139,95
Fatal Fury Special jp.	129,95
Fido Dido us.	129,95
Fl Pole Position 2	Vorb.
Feivel d. Mauswanderer	119,95
Final Fantasy III	**144,95**
Inspector Gadget us.	119,95

Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	**Vorb.**
Jungle Book	129,95
Jurassic Park 2	Vorb.
Legend us.	129,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II us.	119,95
Lufia us.	135,95
Mario Andretti Racing	Vorb.
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X dt.	109,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Marines	129,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	109,95
NBA Jam	124,95
NBA Showdown us.	119,95
Obitus us.	144,95
Prehistoric Man us.	139,95
Rock'n'Roll Racing	109,95
Operation Alien us.	139,95
Pirates of Dark Water dt	109,95
R-Type III eur.	**89,95**
Secret of Mana dt	Vorb.
Samurai Shodown jp.	149,95
Saturday Night Slam jp.	89,95

Smash Tennis	109,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Streetracer	Vorb.
Steel Talons us.	99,95
Stunt Race FX	109,95
Super Bomberman 2 us.	**Vorb.**
Super Bases Loaded 2 us.	149,95
Super Metroid dt.	109,95
Super Nova us.	119,95
Schlümpfe	119,95
Turn and Burn	119,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Virtual Bart us.	Vorb.
Wizardry 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95

3 DO

Grundgerät NTSC	**899,–**
Grundgerät RGB	**1099,–**
Demolition Man	Vorb.
Escape from Monster M.	99,95
Guardian War	129,95
Mad Dog II	119,95
Mega Race	129,95

Microcosm	109,95
Out of this World	79,95
Road Rash	139,95
Shadow	119,95
Shock Wave	119,95
Soccer Kid	99,95
Slayer	129,95
Star Control II	Vorb.
Theme Park	Vorb.
Total Eclipse	119,95
VR Stalker	Vorb.
Way of the Warrior	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Fightstick	Vorb.

Atari Jaguar

inkl. Cybermorph	569,–
Raiden	99,95
Crescent Galaxy	99,95
Dino Dudes	99,95
Dragon	Vorb.
Alien vs. Predator	Vorb.
Chequered Flag II	Vorb.
Tiny Toons	Vorb.
Zool	Vorb.

Tempest 2000	109,95
Joypad	59,95

Wir haben die neusten Games!!

Mega Drive

Beavis and Butthead	**Vorb.**
NHL Hockey 95	**109,95**
Urban Strike	**109,95**
Virtua Racing jp.	**99,95**

Super Game Boy

Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr. 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Ankauf von gebr. Modulen
Ratenkauf möglich

Preisliste vom 29.09.94

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Oktober/Nov. 94. Inh. Alexander Sprung.

07461 - 79001

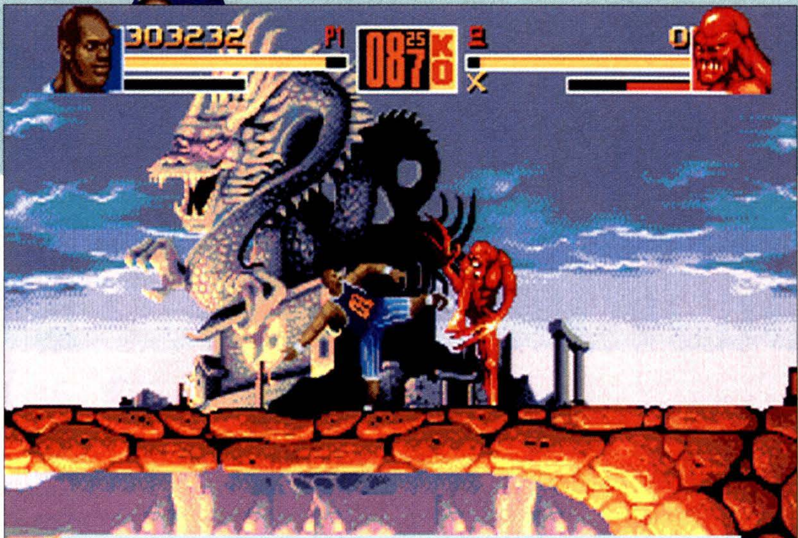
TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

3DO © · SEGA MEGA DRIVE © · SEGA CD © · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM © · MEGA DRIVE 32X © · JAGUAR™ · NEO GEO © · SONY PLAYSTATION ©

Entwickler: Delphine Software, Frankreich

Shaq Fu





Im vorletzten Level erwartet Euch der Feuergeist vor dem Hintergrund seines schmucken Ferienhäuschens.

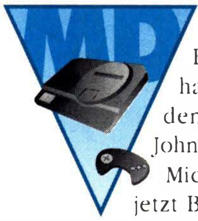


Im Labor messt Ihr Euch mit einem Cyborg, der beizeiten seine Flinte zückt.



Jede Spielfigur verfügt über spezielle Sonderwaffen, die Ihr per Joypadkombination einsetzt.

Shaquille O'Neal wurde vor 21 Jahren in Newark (New Jersey) geboren. Als Teenager will Shaq tanzen lernen, später eine Karriere als Rapper starten. Doch angesichts perfekter physischer Voraussetzungen (Shaq mißt über 2,20 Meter und wiegt 136 Kilo) landet er im Basketball-Team der San Antone High School. 1992 wechselt er in die NBA, wo er seitdem bei Orlando spielt. Shaq wurde für sieben Jahre verpflichtet, in denen er 40 Mio Dollar kassieren wird. Noch etwas mehr dürfte der Star mit seinen Werbeverträgen verdienen.



Die amerikanische Basketball-Liga NBA hat einen neuen Helden: Nachdem Magic Johnson, Larry Bird und Michael Jordan (spielt jetzt Baseball beim Farm Team der Chicago Whitesox) abgetreten sind, heißt das neue Vorbild amerikanischer Kids **Shaquille O'Neal**. Shaq gilt schon jetzt als einer der besten Basketballer aller Zeiten – sportlich und was die Vermarktung seiner Person angeht. Nach lukrativen Verträgen mit Reebok (zehn Mio) und Pepsi (zwölf Mio) verschlägt's den jungen Nationalhelden auf das Mega Drive. Doch statt im gewohnten Metier um den Sieg zu dribbeln, tritt Shaq's Alter Ego in einem Prügelspiel nach "Street Fighter"-Vorbild an. Das Abenteuer des Helden beginnt in Tokyo. Eigentlich wollte Shaq dort an einem Wohltätigkeitsspiel teilnehmen, doch während seiner Freizeit verschlägt es ihn in ein kleines Kung-Fu-Dojo. Dort erwartet ihn ein alter Kampfsport-Meister, der auch gleich den passenden Spezialauftrag parat hat: Shaq soll den entführten Jungen Nezu aus den Händen einer Mumie befreien! Kaum hat Shaq das Dojo verlassen, befindet er sich in einer Parallelwelt, die in drei Inseln unterteilt ist. Auf einer Übersichtskarte wählt Ihr Euren Ausgangspunkt, dann duelliert Ihr Euch in der Wüste, im Dschungel und in einem Labortrakt. Am Ende erreicht Ihr die dritte Insel, auf der ein Feuerdämon und schließlich auch die böse Mumie warten. Neben diesem Story-Modus enthält das Modul auch einen Zwei-Spieler-Turnier, sowie einen Duell-Modus.

EAT MY SHORTS • Mit "Shaq Fu" betreten die französischen Adventure-Spezialisten von Delphine ("Another World", "Flashback") ungewohntes Terrain. So originell die Idee, Shaquille O'Neal als Titelhelden zu verpflichten, so alltäglich ist das Spieldesign. Die Programmierer haben sich zwar an "Street Fighter 2" orientiert, konnten das fesselnde Spielgefühl des Vorbilds aber nicht umsetzen. Die Kämpferanimationen sind zwar sehr gut, spielen sich aber im Miniaturbereich ab. "Shaq Fu" leidet darüberhinaus an der schwerfälligen Steuerung: Es mag realistisch sein, wenn Shaq vor einem Sprung in die Knie geht, doch im Spielverlauf schlägt der Gegner aus Eurer "Besinnungsphase" gnadenlos Profit. Ihr geht also dazu über, nur am Boden zu attackieren – und siehe da, es genügt eine einzige Taktik, um bis zum Endgegner vorzudringen!

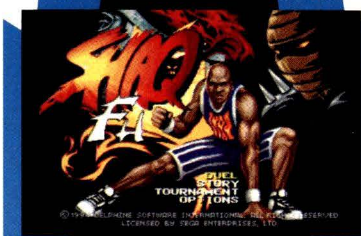




Shaq's Weg führt über drei Inseln, die auf dieser Karte dargestellt werden.



Um die zweite und dritte Insel zu erreichen, müßt Ihr den jeweiligen Torwächter aus dem Weg räumen.



MBIT 16

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	70 %

Gutes Beat'em up mit Basketball-Star Shaquille O'Neal. Kleine spielerische Mängel verringern den Spielspaß.

Programmierung: Dave Sowerby • Grafik: David Taylor



S.S. Lucifer
Man Overboard

MD

Die Titantic ruht bereits auf dem Meeresboden, das Beinahe-Traumschiff "S.S. Lucifer" sackt jede Minute ein paar Zentimeter tiefer dem Grund entgegen. Nicht viel Zeit für Euch, alle hundert Zimmer nach Überlebenden abzusuchen. Zu allem Überfluß drehen die Passagiere durch und benehmen sich wie aufgescheuchte Lemminge – ziel- und kopflos irren sie in ihren Kajüten umher. So liegt es ganz an Euch, durch geschicktes Legen von Bomben (beseitigt Hindernisse), Hervorzaubern von Plattformen und Aktivieren von Förderbändern den Weg freizumachen. Erst wenn Ihr die Passagiere zum Ausgang gelotst habt, dürft Ihr den nächsten Raum betreten und einen noch verzwickteren Fall lösen.



Im Gegensatz zu "Lemmings" verrichtet der Held alle Arbeiten: Die Passagiere laufen nur blöd herum.

MBiT 8 CODE 010 201 022

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	CODEMASTERS
GRAFIK	44 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	52 %

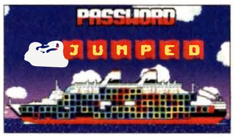
Kreuzbares Knobel-Jump'n'Run im Sinn von "Lemmings": 100 Levels, aber kaum Spielelemente und wenig Gags.



SCHIFFBRUCH • Nichts gegen Ideenklau, aber Codemasters' "Lemmings"-Clone laßt viele Wünsche offen. 100 Tüftel-Levels sind eine Menge Holz, dafür haben die Entwickler an Spielelementen gespart – das Vorbild "Lemmings" bietet wesentlich mehr und witzigere Features. Ohne großen Enthusiasmus arbeitet man sich durch die Räume, nimmt die Erfolge zur Kenntnis und sehnt sich nach Überraschungen. Ein solides Knobel-Modul, doch "Lemmings", "Puggsy" & Co haben deutlich mehr drauf.

Jeder Raum ist zu Beginn in einer Übersicht zu sehen und hinterläßt ein Paßwort.



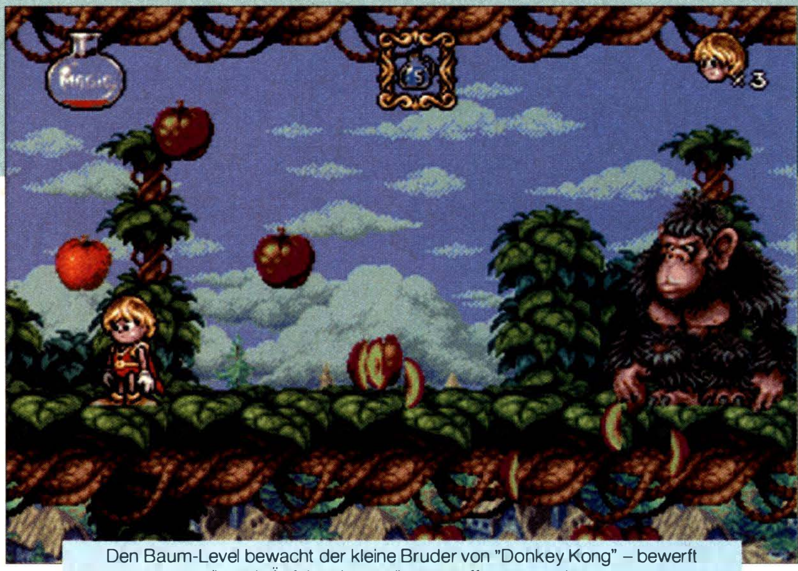


Produzent: Greg Duddle • **Design & Grafik:** Henk Nieborg • **Programmierung:** Erwin Kloibhofer • **Sound:** Matthias Steinwachs, Phil Morris, Dave Cowe

The Misadv



Diese Punkte kennen wir doch: "Hey, Leute, wo habt Ihr Euren roten Kumpel gelassen?"



Den Baum-Level bewacht der kleine Bruder von "Donkey Kong" – bewerft ihn mit Äpfeln, ohne selbst getroffen zu werden.

Die Macher von "Flink" sind Henk Nieborg aus den Niederlanden und Erwin Kloibhofer aus Österreich. Eine Mega-CD-Version von "Flink" erscheint in Kürze, während die beiden Designer bereits an einem neuen Mega-Drive-Jump'n'Run werkeln.

Wie schön könnte das Leben auf der geheimnisvollen Insel Imagica doch sein. Die Menschen leben in Frieden, hilfreiche Zaubersprüche nehmen der Bevölkerung die Arbeit ab und selbst das Wetter ist immer gut 'drauf. Doch leider laufen in Videospielen massig finstere Magier herum, die nichts lieber tun, als friedlichen Purzel-Völkern die Suppe zu versalzen. Der böse Wainswright greift zur ältesten aller Bösewichte-Listen und entführt im Handstreich die Ratsversammlung der braven Bürger von Imagica.

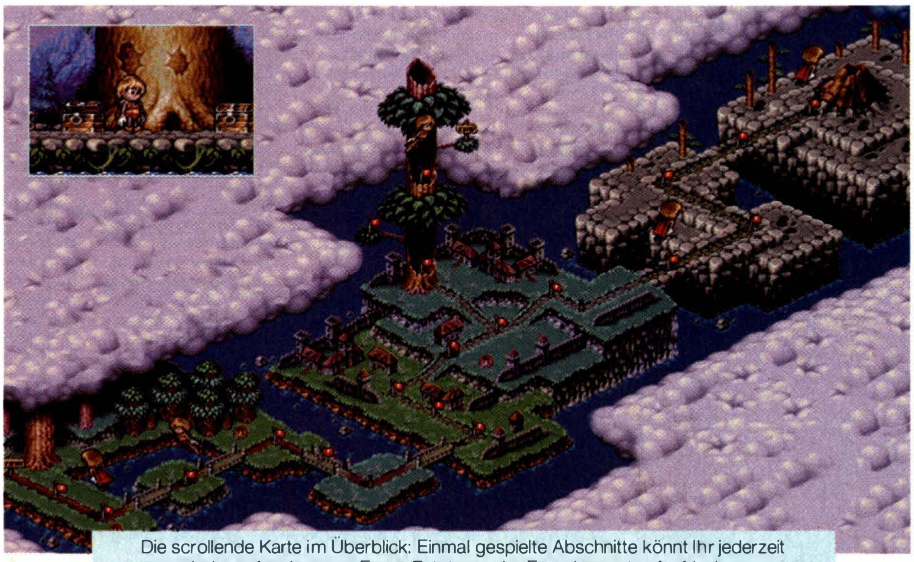


Videospiel-Kisten gehören dem, der sie als erster entdeckt – schnappt Euch den magische Inhalt!

Die vier Weisen, unermüdliche Friedensstifter und Wohltäter der Inselwelt, werden ihrer Seelen beraubt, diese in Kristallen eingeschlossen und schnell in alle vier Himmelsrichtungen verstreut. Für den Fall, daß ein unerschrockener Abenteurer die Seelen aufspürt, heuert der Magier schnell noch ein paar monströsen Wächter an.

Freiwillige vor: Der kleine Zauberlehrling Flink ist zwar nur von geringer magischer Einsicht, hat dafür aber eine doppelte Portion Mut. Er zieht los, die vier Ältesten zu befreien und den Finsterling in seine Schranken zu verweisen.

Wie die meisten Retter der Videospielgeschichte reist Flink zu Fuß und erledigt Gegner durch einen gezielten Sprung auf den Kopf. Ihr könnt sowohl Steine als auch bewegungsunfähige Feinde aufheben und als Wurfgeschoß mißbrauchen. Später mopst Ihr einem Widersacher dessen vorsintflutlichen Handhubschrauber und flattert damit durch die Luft. Im Notfall kann Flink



Die scrollende Karte im Überblick: Einmal gespielte Abschnitte könnt Ihr jederzeit wieder aufsuchen, um Euren Zutaten- oder Energievorrat aufzufrischen.



12 MBIT D

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PSYGNOSIS
GRAFIK	85 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	83%

Wunderschönes und umfangreiches Jump'n'Run mit frischen Ideen, aber auch gelegentlichen Durchhängern.

entures of Flink




In der Geisterwelt erwartet Euch dieser finstere Bursche


Zauberhafte Details: Selten gab es auf dem Mega Drive bessere Grafiken zu sehen.


Der Stelzenteufel schließt den ersten Teil der verzauberten Insel ab


Im Inneren des Baumes steuert Ihr das Blatt durch Verlagerung des Gewichts

sogar Felsen verschieben oder durch's Wasser kraulen. Von wandernden Händlern klaut Ihr verschiedene Zutaten für Zaubertränke. Dabei solltet Ihr jedoch auf Diebe achten, die ebenfalls hinter den Gegenständen her sind, und sie ohne Zögern einsacken.

Findet Flink Rezept-Rollen, könnt Ihr mit der Zauberei loslegen. Allerdings erweisen sich Zauberformeln häufig als ungenau – da hilft nur Ausprobieren. Trefft Ihr die richtige Mischung, erhaltet Ihr einen magischen Gegenstand. So "kocht" Ihr magische Schilde, Pflanzenwachstumsmittel und neue Waffen wie Blitze oder einen Geist. Mißlingt allerdings Euer Gebräu, explodiert der Kochtopf, fallen ein paar wildgewordenen Lemminge über Euch her oder passiert eine andere, garantiert unangenehme Überraschung. Fast in jedem Level sind geheime (und mit magischen Zutaten reichlich gesegnete) Wege und Plattformen versteckt, die Flink nur durch Zauberspruch-Einsatz erreicht.

Um die vier gefangenen Führer zu retten, müßt Ihr durch alle Teile der Insel wandern. Zuerst erkundet Ihr einen düsteren Wald und begegnet einem Wolfsmonster, das auf Stelzen durch die Gegend rennt. Ihr besucht Dörfer in den Wolken oder rast in Loren durch Höhlen. Das Abenteuer ist nicht linear, denn in einige Abschnitte dringt Ihr erst vor, wenn Ihr den dazugehörigen Zauberspruch im späteren Verlauf verdient habt. Erst auf Zwergengröße geschrumpft schlüpft Ihr durch ein Astloch in den mächtigen Baumstumpf, erst als Geist betretet Ihr die Wolkenwelt der Gespenster. Alle Stationen werden auf einer Landkarte verzeichnet. Dabei dürft Ihr bereits gespielte Levels jederzeit wiederholen, um Energie oder Zutaten zu ergänzen. Habt Ihr alle Endgegner besiegt, kommt es im Vulkan zum finalen Zweikampf gegen den finsteren Wainswright.

PRACHTVOLL• Flinks Abenteuer sind liebevoll gestaltet: Wunderhübsche Grafiken mit schnuckligen Details, eine enorme Level-Anzahl, perfekte Steuerung und technische Meisterleistungen ergeben nach der MAN!AC-Zauberformel ein Vorzeige-Jump'n'Run. Die verschiedenen Sprüche und die Vielzahl von versteckten Extras machen auch beim wiederholten Rundgang Spaß. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, was über die gewaltige Spieldistanz zu einigen Frustpausen führen kann. Ihr habt also lange zu knabbern, bis Ihr den letzten Gegner weggehext habt. Blöd ist, daß sich einige der Abschnitte ereignislos dahinziehen – man muß halt irgendwo zum Ausgang. Doch für jede "Kenn-ich-schon"-Situation entschädigt Euch mindestens eine neue, witzige Ideen. Jump'n'Run-Fans sollten sich "Flink" ohne Zögern besorgen.









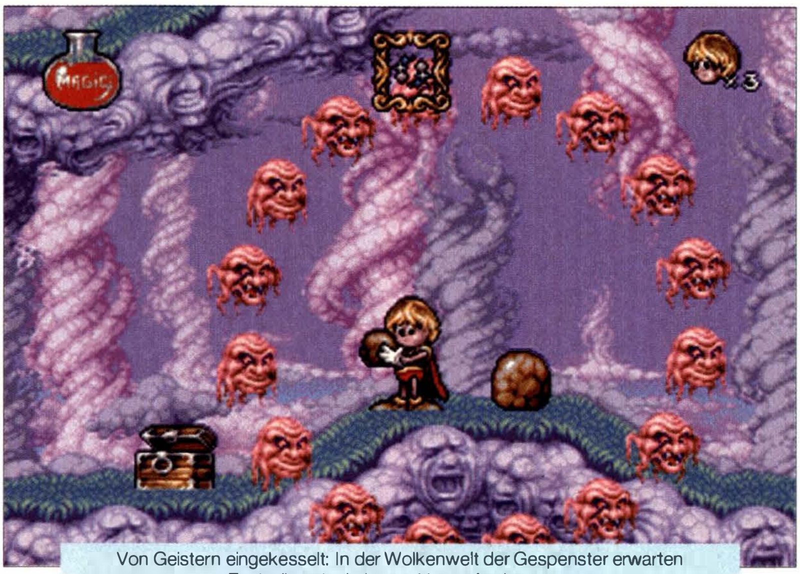







Erst wenn Ihr alle gefangenen Freunde gerettet habt, öffnet sich der Eingang zum Vulkan.


Viele Zutaten, aber keine Ahnung: Simples Ausprobieren hilft bei den Zaubersprüchen auch oft weiter.


Von Geistern eingekesselt: In der Wolkenwelt der Gespenster erwarten Euch die schwierigsten Herausforderungen.



Entwickler: Shiny Entertainment • **Produzent & Design:** David Perry • **Programmierung:** David Perry • **Grafik:** Steve Crow, Ed Schofield, Mike Dietz, Doug Tenaple

Earthwor

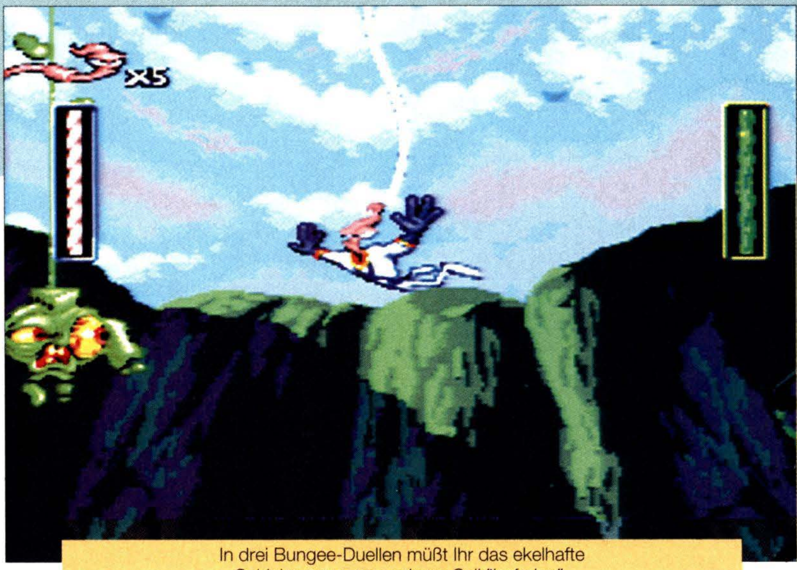
MD SN

Zum Superhelden in Regenwurmgestalt ist fast alles gesagt: David Perrys neuestes Werk wurde in jüngster Zeit von der gesamten Fachpresse mit Vorschußlorbeeren überhäuft – MAN!AC-Leser wissen schon seit dem Frühsommer über Jims intergalaktische Abenteuer Bescheid. Inzwischen erreichten uns die fertigen Versionen für beide 16-Bit-Systeme.

Für alle MAN!AC-Leser, die unsere beiden Previews verpaßt haben: Jim ist ein harmloser Regenwurm, der sich auf der Erde gegen die Unbillen der natürlichen Auslese wehrt. Fressen oder gefressen werden – in Jims Fall neigt sich dieses Gleichgewicht bedrohlich zur zweiten Möglichkeit. Aber aus heiterem Himmel ändert sich die Situation, denn Jim fällt ein außerirdischer Raumanzug mit Eigenleben auf den Kopf, der den kleinen Regenwurm zu einem mächtigen Superhelden macht. Diese Fähigkeit bleibt natürlich auch den Sprite-Kollegen nicht verborgen und bald entbrennt eine Jagd nach dem Anzug und Jim, dem Wurm, der in ihm steckt. Der Wunsch, Eure Klamotten zu behalten, zwingt Euch, eine Reihe von Bösewichten zu erledigen, und nebenbei die schmucke Prinzessin What's-her-Name? aus den Klauen von außerirdischen Schurken retten.

Denn der Raumanzug hat's in sich: Ihr seid mit einer Laserkanone bewaffnet, die locker in alle Richtungen ballert. Zu Beginn noch mit vollem Magazin, müßt Ihr später Laser-Energie nachfüllen. Ihr könnt hangeln, Jim als lebendige Peit-

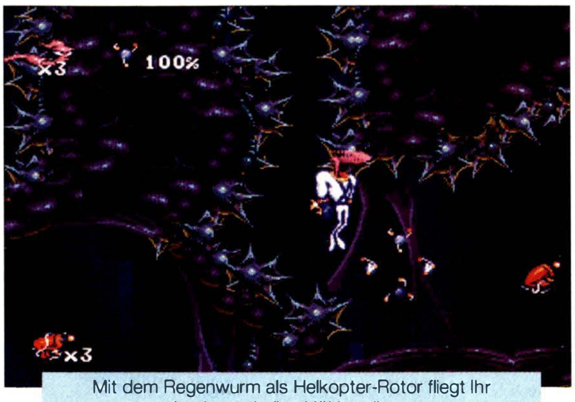
Kleiner Hinweis: Die Farbe der Bildunterschriften repräsentiert das System des jeweils gezeigten Fotos: Mega Drive in hellblau, Super Nintendo in gelb.



In drei Bungee-Duellen müßt Ihr das ekelhafte Schleimwesen von seinem Seil "befreien".



In dieser Tauchkapsel sucht Ihr den Weg zur nächsten Unterwasserbasis. Leider wird der Sauerstoff knapp...



Mit dem Regenwurm als Helkopter-Rotor fliegt Ihr durch stachelige Höhlengänge.



MBIT 24

HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	85 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	86 %

Irrwitziges Action-Jump'n'Run mit fantastischer Grafik, viel Abwechslung und unzähligen Gags.



MBIT 24

HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	85 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	86 %

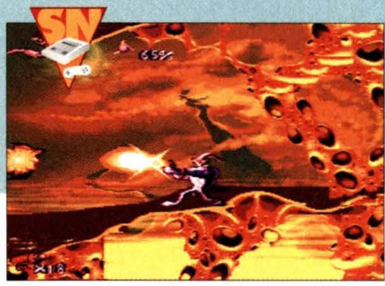
Rasant-witziges Plattformspektakel mit starken Charakteren, gradiosen Animationen und viel Liebe zum Detail.

m Jim



In 3-D jagt Ihr im Duell mit der Psycrow zum nächsten Level.









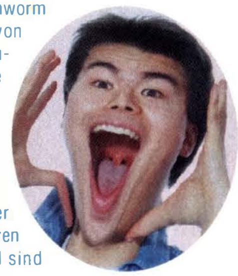
Unterschiede: Die Super-NES-Version (rechts) hat einige Hintergründe mehr, dafür gibt's auf dem Mega-Drive mehr Spezialeffekte.

sche mißbrauchen oder Euch an der Decke festhalten. Verliert Ihr den Anzug, ist der bedauernswerte Regenwurm allerdings fast völlig wehrlos: So müßt Ihr durch erniedrigendes "Hüpfen" versuchen, wieder zu Eurer Superkluft zu gelangen.

In actionbetonter Jump'n'Run-Manier rennt Jim über verschiedene Planeten, um deren Hüter Ihr nicht herumkommt – mal bewacht ein fetter Bauarbeiter seine planetare Müllhalde, dann trefft Ihr einen verrückten Wissenschaftler, der einen Affen als Kopf besitzt. Von einem Einsatzort zum nächsten rast Ihr in 3-D-Levels, wo Ihr zusätzliche Continues verdient. Verliert Jim das Wettrennen gegen den Weltraumkopfgeldjäger Psycrow, müßt Ihr vor dem nächsten Abschnitt ein Duell mit dem Bösewicht ausfechten.

In einigen Spielstufen wird mehr gefordert als nur Eure Hüpf-, Baller- und Gasfußtalente: Ihr müßt eine Tauchkapsel durch unterseeische Riffs steuern, bevor Euch die Luft ausgeht, einen kleinen Welpen vor den Unbillen der Umwelt bewahren (sonst verwandelt er sich in eine reißende Mörderbestie) oder ein Bungee-Sprungduell überleben.

VOLLTREFFER • Die Vorschußlorbeeren waren nicht voreilig: "Earthworm Jim" ist ein hervorragendes Spiel. Die vielfältigen Animationen von Jim lassen selbst Disney-Module beschämt zur Seite treten, die Hintergründe sind Extraklasse. Diesmal stimmt auch der spielerische Gehalt. Ideen am laufenden Band, abwechslungsreiches Leveldesign und zahllose Gags machen einfach Spaß, der Schwierigkeitsgrad ist durchweg hart aber fair. Am besten gelungen sind jedoch die Charaktere: Jim und seine Gegner haben absolutes Starpotential. Allerdings leidet auch dieses Spiel am berüchtigten Perry-Syndrom: Von Zeit zu Zeit gibt's Passagen, die beim zweiten oder dritten Mal nerven, aber das passiert längst nicht so oft wie in älteren Werken. Beide Versionen unterscheiden sich nur minimal und sind uneingeschränkt zu empfehlen.

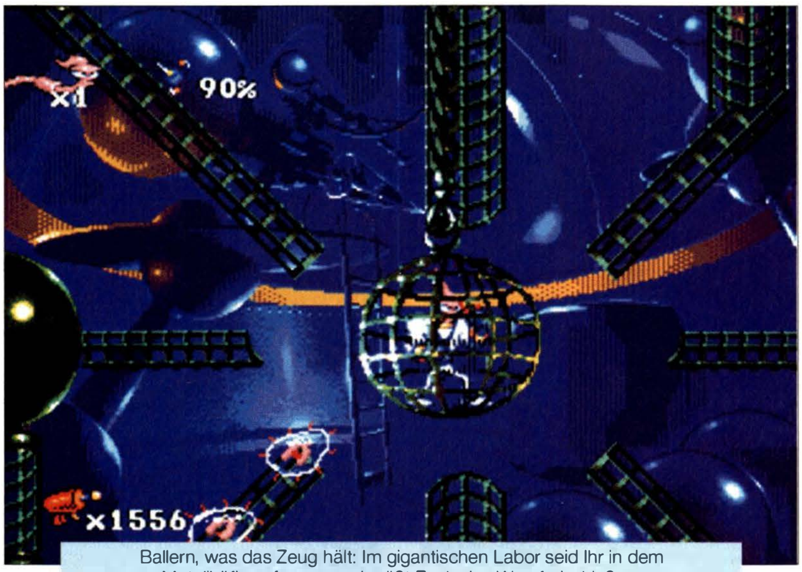




Nomen est Omen: Der Kopf des verrückten Wissenschaftlers Monkey-for-a-head ist ein Affe!



Aargh! Im Dunkeln begegnet Ihr dem schrecklichsten Wesen – zum Glück müßt Ihr dessen Anblick nicht ertragen.



Ballern, was das Zeug hält: Im gigantischen Labor seid Ihr in dem Metallkäfig gefangen und müßt Euch den Weg freischießen.



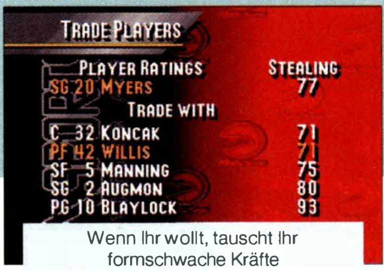
In diesem Abschnitt müßt Ihr den kleinen Hund Peter vor Meteoridenhagel und tückischen Fallen bewahren.

Wir trafen Stardesigner David Perry und seine Crew auf der ECTS in London. Das nächste Spiel von Shiny wird eine Fortsetzung der "Earthworm Jim"-Abenteuer sein. Auf die neue Konsolengeneration angesprochen meinte David: "Saturn und Playstation reizen uns zwar, allerdings ist "Earthworm Jim" ein reines 16-Bit-Produkt. Wir werden erst für 32-Bit entwickeln, wenn wir das Gefühl haben, Mega Drive und Super Nintendo endgültig ausgereizt zu haben – und davon sind wir noch ein Stückchen entfernt."



Produzent: Sam Nelson • Design: Tarrnie Williams Jr., Steve Cartwright • Programmierung: Amory Wong, Ken Kiernan, Brian Krause, Allan Johanson, Len Paul, Daniel Ng • Grafik: Mike Smith, Tony Lee, Cindy Green, Ken Thurston, Greg Allen, David Laviolette • Sound: Brian Shaw, Traz Damji

NBA Live '95



Wenn Ihr wollt, tauscht Ihr formschwache Kräfte gegen Spieler aus anderen Clubs.





Monster-Slam: In der neuen Spielperspektive kommen die individuellen Dunks der NBA-Stars viel besser zur Geltung.

Im Gegensatz zu Deutschland werden amerikanische Sportprofis nicht verkauft. In den Trades tauschen die Clubs ihre Spieler gegen einen oder mehrere Akteure (je nach Wert der Sportler). Eine andere Möglichkeit zur "Zahlung" ist die Abtretung von Draft-Picks bei der alljährlichen Auswahl der besten Nachwuchsleute.

EAs Sportserie erhielt für die 95er Auflage eine Runderneuerung: Ähnlich wie in "NBA Action" (Sega) und Electronic Arts' Supererfolg "FIFA Soccer" wählten die Designer eine isometrische Feldperspektive und ließen die Seitenansicht der Vorgänger unter den Tisch fallen.

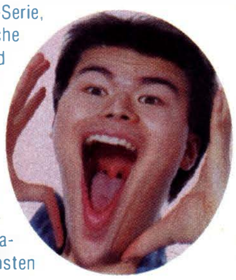
Steuerung und Optionen stammen dagegen fast unverändert aus "NBA Showdown": Mit allen NBA-Teams und authentischen Spielern dürft Ihr eine Liga mit 82 Matches bestreiten und Euch anschließend durch die Playoffs dribbeln. Alle wichtigen Statistiken in Abwehr und Angriff werden dank der Batterie festgehalten und über die gesamte Saison mitgeführt – so tauchen Eure Lieblingsakteure bei Erfolgen in den Spitzenplätzen der 3er-Schützen, Steal-Könige oder Block-Profis auf. Neu ist dagegen eine **Trade**-Funktion. Wollt Ihr einen Spieler loswerden, tauscht Ihr ihn einfach gegen einen anderen Akteur vom Konkurrenz-Club.

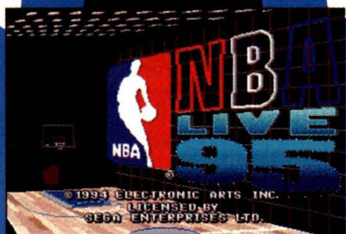
Individuelle Layup- und Dunk-Fähigkeiten der Spieler sorgen für Abwechslung bei Korberfolgen, taktische Umstellungen und Auswechslungen sind jederzeit möglich. Bei der Präsentation ließen sich die Designer von US-Fernsehübertragungen inspirieren: Vor dem Spiel wird die Mannschaft vorgestellt, außerdem erscheinen interessante Spielstatistiken während des Matches – so würdigt "NBA Live '95" herausragende Trefferquoten und Rebound-Aktionen. Mit 4-Way-Play können selbstverständlich vier Spieler auf Korbjagd gehen.



Nach dem Spiel wird der beste Akteur (wie bei einer US-TV-Übertragung) mit dem MVP-Award ausgezeichnet.

ENDLICH • Ich mochte den spielerischen Ansatz der EA-Basketball-Serie, nahm die schwache Optik in Kauf und ärgerte mich über technische Defizite. Für die Neuauflage haben die Designer aber gut geklaut und sich für die isometrische Perspektive entschieden. Spielerisch besser und ohne den störenden Dreh-Effekt der Konkurrenz von "NBA Action" – dieses Modul ist die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Die Grafik paßt, die Dunks und Tricks der Spieler kommen prima zur Wirkung – sogar spektakuläre Alley-Oops sind erstmals möglich. Gelegentliches Ruckeln, das beschauliche Spieltempo und ein paar undurchschaubare Aus-Entscheidungen sind die wenigen Minuspunkte. Endlich hat EA auch für Basketball eine Präsentationsform gefunden, die zum spielerischen Gehalt paßt. Beim nächsten Update geht's aber hoffentlich etwas schneller auf dem Court zu.





MBIT 16

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	73 %
SOUND	62 %

SPIELSPASS **85 %**

Spielerisch gewohnt durchdachte Basketballsimulation, diesmal auch mit attraktiver Optik im "FIFA"-Stil.



"FIFA Soccer" sei Dank: Das Spiel wird in übersichtlicher und attraktiver isometrischer Sicht ausgetragen.

Design & Programmierung: Gremlin, Irland (John McLaughlin, Thomas Rolfs u.a. • Sound: Patrick Phelan
Grafik: Phil Plunkett, Aidan Walsh

Litil Divil

CD-I

Der Tag der Entscheidung ist da: Der große Rat der Unterwelt setzt sich zusammen und bestimmt den Helden, der sich durch das Labyrinth des Chaos schlagen muß, um eine geheimnisvolle Pizza zurückzuholen. Die Wahl fällt auf den kleinen Mutt, den Ihr durch 40 Kammern in fünf Levels steuert. Ihr sammelt Gegenstände, springt waghalsig über Abgründe, kämpft gegen teuflische Monster und löst so manches Rätsel. Macht Ihr jedoch einen Fehler, verliert Ihr Energie. Die einzelnen Action-, Tüftel- und Geschicklichkeits-Sequenzen werden durch humoristische Digital-Video-Einspielungen zusammengehalten und aufgelockert. Per Batterie lassen sich vier Spielstände speichern.


Sumo in der Arena: Die Kämpfe sind die schwierigsten Geschicklichkeits- und Geduldsproben des Spiels.

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	75 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	60 %

Auf Dauer nervendes Action-Adventure mit liebevollen, witzigen Animationen, aber drögem Spielablauf.



SCHÖN VERPACKT • Auf den ersten Blick erscheint "Litil Divil" als spannendes Action-Adventure mit satirisch-liebevoller Grafik. Doch die Fassade bricht zusammen, nachdem Ihr die gleiche Animation zum x-ten Mal betrachtet habt – ohne sie abbrechen zu können! Den Hauptteil des Spiels schleicht Ihr durch endlose 3D-Gewölbe – habt Ihr endlich einen Raum gefunden, könnt Ihr ihn nur mit einem bestimmten Gegenstand durchqueren, der am anderen Ende des Labyrinths liegt.

Mutt schneidet seine Fratze in wunderschöner MPEG-Qualität.







Entwickler: Animation Magic

Mutant Rampage

CD-I

Mit "Mutant Rampage" erscheint in Kürze das erste Prügelspiel für's CDi. Nach "Final Fight"-Art prügelt Ihr Euch durch eine postapokalyptische Gegend, in der mutierte Menschen und Tiere warten, denen das ausgeflippte Computersystem Cybernet bionische Glieder eingepflanzt hat. Euer Team besteht aus drei Spielfiguren: Daemon Stone ist ein kräftiger Muskelmann, Rack Saxxon ist relativ agil aber nicht sonderlich stark. Das Mädel im Bunde heißt Tory Swift und bewegt sich am schnellsten über das Spielfeld. Herumliegende Nahrungsmittel und Getränke ergänzen Eure Energie, mit Knüppeln und Stöcken malträtiert Ihr die Gegner noch effektiver als mit Faustschlägen und Fußtritten.



In verwüsteten Städten prügelt Ihr Euch mit mutierten Menschen und Tieren

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	63 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	57 %

Überdurchschnittliches Prügelspiel mit kleinen Sprites und atmosphärischer Background-Grafik.



PREMIERE • Philips' erster Anlauf im Beat'em-Up-Metier ist besser gelungen, als ich erwartet hätte. Die Steuerung ist akzeptabel, das Auswechseln der Spielfiguren macht die Prügelei abwechslungsreich. Obwohl die Animationen der Darsteller mit zwei Phasen abgetan wurden, haben sich die Grafiker bei den Hintergründen mehr Mühe gegeben. Nervig ist die ständige Wiederholung der gleichen Gegner, auch wenn sie auf so "unterhalsame" Namen wie Salami oder Luigi hören.

Auch "Mutant Rampage" läuft nur mit Digital-Video-Modul.







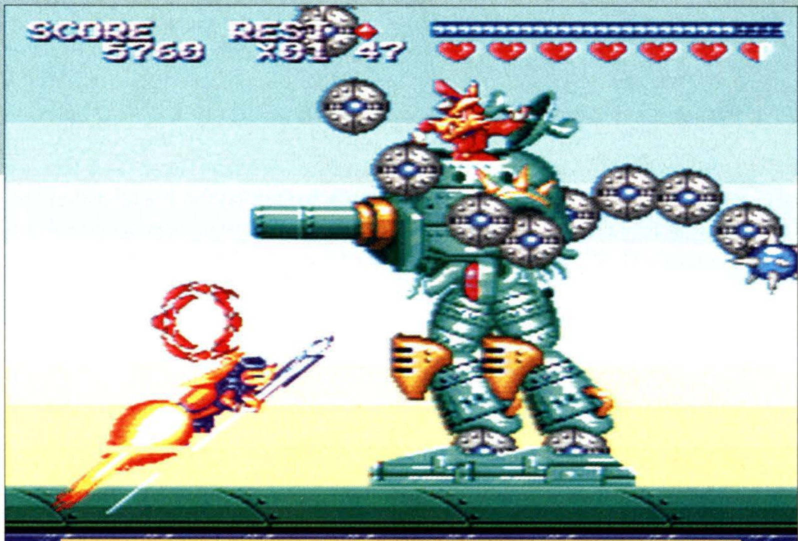
Produzent: K. Tom • **Design:** Sato Noriyoshi • **Programmierung:** P. Yamamoto • **Sound:** K. Uehara, M. Ikariko, M. Matsuhira (Super Nintendo)

Sparkster

SN

König Zebulos ist verzweifelt: Pünktlich zum Jahrestag der ersten Entführung ist seine Tochter Sherry schon wieder verschwunden. Als Held vom Dienst düst auch diesmal Sparkster, das tapfere **Opossum**, heran. Der Konami-Recke hat schon eine vage Idee, wer die holde Schönheit verschleppt hat: Sein Erzfeind, der schwarze Raketen-Ritter Axle Gear, Gefolgsmann des Schweinekaisers Devligus Devotindlos. Mit Raketenrucksack und Schwert bewaffnet startet Sparkster in den ersten Level. Axle Gear hat sich mittlerweile mit einer Bande Wölfe verbündet, die Sparkster mit Waffen und verschiedenen Kampfmaschinen nachstellen. So attackiert Euch kurz nach der ersten Begegnung mit Axle ein riesiger Roboter, der von einem der Wölfe gesteuert wird. Sparkster kann wie in seinem ersten Abenteuer neben einem Schwert auch den Rucksack als Waffe einsetzen, indem er pfeilschnell auf den Gegner zusaust. Diese Attacke funktioniert aber nur, wenn Ihr die Rakete vorher durch Drücken eines Buttons aufladet. Außerdem rollt Sparkster mittels L- und R-Tasten zur Seite weg. Mit der Raketenattacke lassen sich nicht nur Gegner lahmlegen und poröse Felswände zerstören, Ihr könnt auch auf andere Etagen flitzen oder in Windeseile einen Gang durchqueren. Lebenswichtig wird Euer Antrieb beispielsweise, wenn Ihr von einem plötzlichen Wassereinbruch im unterirdischen Kanalsystem überrascht werdet. Nur wenn Ihr die Rakete an den richtigen Stellen zündet, könnt Ihr der tödlichen Flut entkommen.

Das Opossum gehört zum Stamm der Beutelratten und lebt in Nordamerika. Man unterscheidet zwischen der baumbewohnenden Spezies und dem Wasseropossum, das sich in Waldbächen von Fischen ernährt.



Selbst die größten Gehmaschinen sind für Sparkster und seinen Raketenrucksack kein Problem



Kurz vor dem Showdown müßt Ihr diesen Reaktor "abschalten"

Eure Suche nach Sherry führt zu vielen gefährlichen Orten: Einmal müßt Ihr eine Pyramide durchqueren, indem Ihr bildschirmgroße Puzzlestücke richtig aneinanderfügt. Dann balanciert Ihr auf Kugeln über brodelnde Lavaseen oder rutscht an Leitungen entlang zum Ausgang. Je weiter Ihr kommt, desto abgedrehter die Levels: Kurz vor Schluß überrascht Ihr Axle Gear in einer Welt voller Musikinstrumente. Ihr poltert





SCHWIMMFLIEGSPRINGRENNSTARK • Rechtzeitig zum Weihnachtsfest läuft die Spielefabrik von Konami wieder zu Hochform auf. Endlich dürfen auch die Super-Nintendo-Fans den tapferen Sparkster in den Kampf gegen seine gemeinen Gegner führen. "Sparkster" ist sogar abwechslungsreicher als das zweite "Rocket Knight" auf dem Mega Drive. Hinzu kommt einen farbenfrohe Grafik, schöne Hintergründe, lustige Animationen und reichlich Special-Effects. In der Ballerspiel-Sequenz am Ende tritt "Sparkster" zwar kräftig auf die Bremse sobald mehrere Gegner erscheinen, doch im Verlauf des Spiels fallen Euch ungewollte Zeitlupe und Flacker-Intermezzi nur selten auf. Trotz aller Lorbeeren hat "Sparkster" kein leichtes Spiel gegen potentielle Weihnachts-Hits wie "Lion King" oder "Earthworm Jim". Drücken wir dem Actionstar die Daumen!



Sparkster startet sogar in den Weltraum: Mit Streuschuß und einer Feuersichel nimmt er die Gegner auf's Korn.



Gleich kracht's: Axle Gear hat den gekonnten Boxattacken unseres Helden nichts entgegenzusetzen.

Im zweiten Level reitet Ihr auf einem Metall-Strauß. Die Gegner attackieren Euch mit ähnlichen Gefährten.



Verzwickt: In der Pyramide müßt Ihr die Puzzlestücke so zurechtschieben, daß Ihr den Ausgang erreicht.



über Trommeln, werdet von Trompeten in die Luft geschleudert und klimpert auf einem Klavier. Erst jetzt erfahrt Ihr die ganze Wahrheit: Der widerliche Schweinekaiser Devotindos läßt einen Asteroiden zur Kampfstation umbauen, um damit Eure Welt zu zerstören! Gut, daß sich Sparkster auch im Weltall auskennt: Ihr startet in einen vertikal scrollenden Shoot'em-Up-Level, an dessen Ende Ihr Axle Gear die Boxhandschuhe Eures Riesenroboters um die Ohren haut. Gelingt es Euch, den Bösewicht zu besiegen, müßt Ihr nur noch die Raketenbasis des Asteroiden lahmlegen, ehe Ihr Sherry zum Papa zurückbringt.



Krokodil gegen Opossum: Dank der Hilfe Eurer kleinen Freunde könnt Ihr mit dem Trampolin in die Luft springen.

Gleichzeitig mit Sparksters erstem Ausflug im Nintendo-Gefilde, erscheint unter dem gleichen Titel die Fortsetzung der **"Rocket Knight Adventures"**. Mit der Super-Nintendo-Variante hat Sparksters neuerlicher Kampf gegen Kidnapper Axle Gear wenig zu tun – nur einzelne Spielszenen (z.B. in der Pyramide) erinnern an den Namensvetter. Auch die Veränderungen zum ersten Teil halten sich in Grenzen: Wie gehabt vertrimmt Ihr mit Eurem Schwert die garstigen Feinde, um am Ende eines Levels gegen den Obermotz anzutreten. Mit dem Raketenrucksack katapultiert Ihr Euch in die Wolken oder ein Stockwerk nach oben. Die Triebwerke werden nicht wie bei der Nintendo-Fassung per Knopfdruck aufgeladen – die Energie steigt automatisch. Außerdem stehen Euch manchmal mehrere Wege offen – Ihr wählt eine Abkürzung und kommt direkt zum Endgegner, landet in einer Sackgasse oder macht Euch auf einen anstrengenden Umweg.

AUFGEWÄRMT • Nach dem brillanten ersten Teil bringt die Fortsetzung kaum neue Aha-Effekte. Die Konami-Entwickler haben sauber gearbeitet – farbenfrohe und technisch perfekte Levels erfreuen selbst das verwöhnte Kennerauge. Statt des kurzweiligen Effektfeuerwerks des Vorgängers herrschen bei "Sparkster" aber Plattformwelten im Sonic-Stil vor. Das führt zu langatmigen Levels, in denen kaum Neues passiert, bis man endlich zum Endgegner vorgedrungen ist. Auch die verschlimmbesserte Steuerung bremst den Spielfluß, da sich die Energieleiste zweimal auflädt, bevor Ihr abheben könnt. Durch das veränderte Leveldesign verliert "Sparkster" den unbeschwerten Spielspaß des Vorgängers. Nicht, daß dieses Modul schlecht wäre – Umfang, Herausforderung und Technik stimmen. Trotzdem kommen beide "Sparksters" nicht an den Zauber des Originals heran.





MBIT	CODE
8	010 201 022

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	79 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	81 %

Sparkster in Hochform: Springt, fliegt und rutscht mit ihm durch eine Vielzahl abwechslungsreicher Levels.



Viele Spielideen sind bekannt: Hier visiert Euch ein Fadenkreuz an, das eine Rakete steuert.



In der Feuerwelt trefft Ihr auf ein gefährliches Flammenwesen



MBIT	CODE
8	010 201 022

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	79 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	76 %

Verkomplizierter "Rocket Knight"-Nachfolger. Gut gemacht, aber oft zu langatmig und ohne den Esprit des Originals.

Die "Rocket Knight Adventures" waren der Auftakt zu einer Spieleserie, die Sparkster als Konami-Maskottchen etabliert hat. Nachdem die Tiny Toons nur lizenziert und die "Castlevania"-Helden etwas in Vergessenheit geraten sind, hat Konami damit einen hauseigenen Helden zum Sonic- und Mario-Konkurrenten aufgepäppelt. Nach dem Modul für's Super Nintendo wird in Kürze auch eine Version für den Game Boy nachgeschoben.





Entwickler: Human, Japan

F1 Pole Position 2



Dank FIA-Lizenz fahrt Ihr gegen die Original-Piloten und -Fahrzeuge der Formel 1. Leider beziehen sich die Daten auf die Weltmeisterschaft '93.

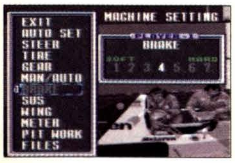


Per Knopfdruck werden die Rundenzeiten der Kollegen eingeblendet



Sollte es regnen, rutscht Ihr mit Schönwetterreifen gnadenlos aus den Kurven.

Über mangelnde Detailtreue können wir uns nicht beklagen: Übersichtliche Menüs lassen uns Reifentypen, Tachometer-Outfit, Bremseigenschaften, Spoiler-Beschaffenheit, Art der Gangschaltung und vieles mehr einstellen. Trotz der Menü-Inflation findet man sich jedoch gut zurecht und landet relativ schnell dort, wo man hin will.



Als ernsthaften Gegenspieler zu Nintendos "Stunt Race FX" veröffentlicht Ubi-Soft die Formel-1-Rennsimulation "F1 Pole Position 2" des japanischen Herstellers Human. Der erste Teil erschien vor gut einem Jahr und fiel insbesondere durch den Mehr-Spieler-Modus sowie kleine 3D-Sichtfenster auf.

Der Nachfolger beschränkt sich auf zwei Spieler und vergrößert damit den sichtbaren Ausschnitt der 3D-Rennstrecke. Ausgebaut wurde auch die Detail-Verliebtheit. Die ergiebigen Menüs lassen Euch praktisch jede Schraube nachdrehen, auch wenn der **Options-Overkill** von Segas Mega-CD-Raserei "Heavenly Symphony/Formula One: Beyond the Limit" nicht ganz erreicht wird. Als Grundlage dient die Formel-1-Saison 93; alle Teams inklusiv Fahrer, Auto-Design und Motoren-Palette sind mit von der Partie.

Abgesehen von der kompletten Weltmeisterschaft dürft Ihr natürlich Testrunden drehen oder "just for fun" einen Kumpel zum Rundkurs-Duell herausfordern. Rundenrekorde sowie der WM-Stand werden dank eingebauter Batterie festgehalten.

Auf dem Bildschirm seht Ihr Euren 800-PS-Flitzer von hinten, im Ein-Spieler-Modus klären Euch zwei Rückspiegel über das Geschehen hinter Eurem Rücken auf. Unterschiedliche Wetterverhältnisse oder Verschleißerscheinungen bei Eurem Wagen bei allzu rabiater Fahrweise fordern zum Boxenstop auf – auf spektakuläre Tankunfälle wartet Ihr jedoch vergebens.

MITFAHRER • Wer auf spektakuläre Rennspiele mit pompöser Grafik und viel Action steht, nimmt hier im falschen Cockpit Platz. "F1 Pole Position 2" bedient ernsthafte Formel-Fahrer, die jede Schraube eigenhändig festziehen und eine seriöse Simulation vorziehen. Im Rennen ist Vorsicht geboten, selbst kleinere Unfälle und Dreher sind zeitlich schwer gutzumachen. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzspielen muß mit Hirn statt Bleifuß gefahren werden. Auf spannende Plazierungsduelle und rasante Kurventurns müßt Ihr dennoch nicht verzichten. Allerdings hätte auch auch der eiserne Simulations-Freak etwas aufwendigere Grafik gewürdigt. Eintönige Kulissen sowie der dröge Sound sind verbesserungswürdig. Wer sich intensiv mit "F1 Pole Position 2" beschäftigt, erhält einen fairen Gegenwert für sein Geld, großartige "Aha"-Erlebnisse bleiben ihm jedoch verwehrt.





Der Mehr-Spieler-Modus des Vorgängers mußte weichen: Maximal zwei Spieler dürfen gleichzeitig auf die Piste.



Auf Wunsch bastelt Ihr Euren eigenen Rennfahrer zusammen und speichert diese Daten auf Batterie.



MBiT 8

HERSTELLER	HUMAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	54 %
SOUND	31 %
SPIELSPASS	61 %

Akkurate Formel-1-Simulation mit allen erdenklichen Optionen: Technisch und spielerisch jedoch nur auf mittlerem Startplatz.

IT'S A MAN!AC

Produzent: E. Kawasaki

King of Fighters '94



Wieviele Sprites verstecken sich auf diesem Bild?
Im Pao Pao Café wartet Robert Garcia, der Schönling aus "Art of Fighting".

Beat'em-Up-Helden aller Neo-Geo-Spiele versammelt Euch! Rugal, der Herrscher der Prügelspielwelt will herausfinden, welcher von SNKs Kämpfern den härtesten Schlag hat. So treffen sich zum "King of Fighters"-Wettbewerb die bekanntesten Spielfiguren aus erfolgreichen Actionspielen und Beat'em-Ups wie "Fatal Fury", "Art of Fighting", "Mutation Nation" und sogar aus dem Oldie-Automaten "Ikari Warriors". In handliche Dreier-Teams zusammengefaßt stehen insgesamt 24 Prügelknaben – und Mädels – parat, die Hälfte davon kennt Ihr bereits, die restlichen feiern in "King of Fighters" ihren ersten Auftritt. Unter den Debütanten findet Ihr Chin Gentsai, einen Trunkenbold, den Ihr keinesfalls unterschätzen dürft, Choi Bounge, den menschlichen Verwandten von Gen-An aus "Samurai Shodown" und das Dream-Team aus den USA: Basketballer Lucky Glauber, Brian Battler und Heavy D (die Boyz hat er Zuhause gelassen). Habt Ihr Euch für eines der Trios entschieden, legt Ihr die Kampf-Reihenfolge fest. Die gegnerische Mannschaft übernimmt der Computer oder ein guter Freund. Verliert Ihr einen Fight, stürmt der nächste Held mit frischer Energie auf's Spielfeld – der Sieger bekommt aber nur einen kleinen Teil seiner Energie zurück. Drückt Ihr A, B und C gleichzeitig, wird eine Power-Leiste aufgeladen, die Euren Schlägen Nachdruck verleiht. Durch Drücken der Buttons C und D führt Ihr einen besonders kräftigen Angriff aus, mit A und B tretet Ihr in den Hintergrund, um der Attacke des Gegenübers auszuweichen. Selbstverständlich müßt Ihr nicht auf die heißgeliebten Special-Moves verzichten, die bei den bekannten Figuren genauso funktionieren wie in den Original-Spielen. Jeder Kämpfer verfügt über ein Repertoire von mindestens drei Specials, mit einer Portion Glück findet Ihr weitere heraus. Unsere Automatenversion war mit reichlich roter Farbe angereichert, bei der Heimfassung wird vermutlich wie bei "Samurai Shodown" nur weißes Blut durch die Luft spritzen.

SNKs Programmiererstamm wächst unaufhaltsam. Offiziellen Angaben zufolge sind derzeit 650 Designer bei SNK beschäftigt. Zu den "Neuerwerbungen" gehört unter anderem Mr. Hiraoka (Ex-Namco), der für "Ridge Racer" verantwortlich zeichnete und bei SNK über zwei Rennspiele wacht, die im nächsten Jahr erscheinen sollen. SNKs Weihnachtshit wird aber mit Sicherheit "Samurai Shodown 2" sein. Mit 16 Figuren, schnellerem Spielablauf und 202 MBit soll es den Vorgänger ausstechen.



MBiT 198

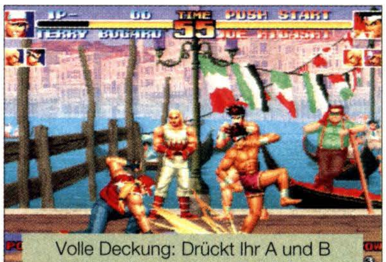
HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	400 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	87 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	90 %

Ideenreiches Beat'em-Up-Potpourri mit genialem "Drei-gegen-Drei"-Modus. Besser als jedes andere Neo-Geo-Prügelspiel.

ÜBERRUMPELT! • "Fatal Fury Special" hat mich nicht überzeugt, "Art of Fighting 2" bot kaum neue Ideen und selbst "Samurai Shodown" war nicht optimal. Bei "King of Fighters '94" ist das anders: Mit 24 Figuren, unzähligen Special-Moves, einfallsreicher Präsentation und schönen Hintergründen hat sich das 198-MBit-Modul mit einem Schlag auf Platz 1 der Neo-Geo-Hitliste geprügelt. Die Idee, in Teams gegeneinander anzutreten und alle bekannten Spielfiguren in einem einzigen Turnier zu versammeln, ist ein genialer Einfall der Designer. Jeder Kämpfer hat seine Vor- und Nachteile, durch die Einstellung der Reihenfolge kommt also etwas Taktik ins Spiel. Auch grafisch ist "King of Fighters" erstklassig – die Backgrounds von England, China und dem Pao Pao Cafe sind gigantisch! An der Musik (Hip-Hop bis Hardrock) gibt's ebenfalls nichts auszusetzen.




Die Hintergründe gehören mit zum Besten, was wir auf dem Neo-Geo je gesehen haben.


Volle Deckung: Drückt Ihr A und B gleichzeitig, verkrümelt sich Euer Held kurzzeitig in den Hintergrund.


Eines der Teams ist nur weiblich besetzt: Mai Shiranui, King und Yuri Sakazaki.

Entwickler: Bluebird, GB

Mighty Max



Der große Pirat dient nach Extraaufnahme als Bodyguard

Obwohl kaum größer als ein paar Zentimeter, ist Mighty Max als Retter der Welt unterwegs. Der üble Skullmaster will eine Waffe zur Zerstörung der Welt bauen – deshalb müßt Ihr in gut zwanzig Levels die Kanonenteile beiseite schaffen. Neben Max stehen auch seine Freunde Felix und Bea zur Wahl; spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt. Max kann Gegenstände verschieben, herumtragen und Schalter aktivieren, um den Ausgang zu finden. Paßwörter erleichtern netterweise den Wiedereinstieg.

So winzig wie der Held präsentiert sich auch der Spielspaß: Hüpfen, Ballern und Schieben ist alles, was den Designern einfiel. Mit wenig Aufwand wurde hier ein Lizenzspiel zusammengeschustert, das Anflüge von Originalität im Keim erstickt. Grafik und Sound sind belanglos, Steuerung und Zwei-Spieler-Modus zumindest solide.

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	37 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	39 %

Unglaublich unoriginelles Hüpfspiel mit veralteter Winz-Grafik. Immerhin zu zweit gleichzeitig spielbar.

Entwickler: Software Creations, GB • **Musik:** Green Jelly

Maximum Carnage



Spider-Man wird von zwei langhaarigen Mädels angemacht

Im Vergleich zur Mega-Drive-Version, die wir in der letzten MAN!AC auf Seite 70 unter die Lupe nahmen, hat sich nichts geändert. Kaum habt Ihr das Joypad in die Hand genommen, stürtzen sich eine Handvoll Schurken auf Spider-Man. Sind diese weggeprügelt, scrollt die Kulisse ein paar Häuser weiter, bis sich die Ereignisse wiederholen.

Acclaim hat sich zwar bemüht, das angestaubte Spielkonzept aufzupeppen, doch wurde der gute Wille nicht immer belohnt. In späteren Levels dürft Ihr als Venom agieren, etliche Comic-Tableaus zwischen den einzelnen Abschnitten halten Euch über die Story auf dem Laufenden. Wenn Ihr dem Genre noch nicht überdrüssig seid und die Marvel-Helden ins Nachtgebet einschließt, dann ist "Maximum Carnage" Euer Fall. Viele Spielstufen, eine stattliche Zahl von Schlagvarianten und bewährte Comic-Widersacher stehen auf der Habenseite des Beat'em-Up-Moduls, Ideen-Mangel und fehlende Überraschungen drücken die Wertung auf solide 63 Prozent.

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	59 %
SOUND	46) %
SPIELSPASS	63 %

"Final Fight" im Marvel-Comic-Land: Kaum neue Ideen, aber spielerisch und technisch solide inszeniert.

Design: Ronald Pieket-Weeserig • Grafik: John Palmer, Kevin Oxland • Musik: Alister Brimble

Dragon

Zu Lebzeiten war Bruce Lee eine Kampfsport-Legende, nach seinem mysteriösem Tod ist der gebürtige Amerikanier die unvergeßliche Kultfigur der Eastern-Gemeinde. Der Kung-Fu-Millionär begründete ein Genre des Action-Kinos, das in den 90er Jahren eine erstaunliche Renaissance erlebte. Passend zur zweiten Kampfsport-Welle kam im Juli 1993 der auf Bruce Lees **Biographie** basierende Film "Dragon" in unsere Kinos, eineinhalb Jahre später veröffentlicht Virgin den digitalen Lebensweg des Helden. Die Geschichte beginnt im Hong-Kong des Jahres 1961. Die Schauplätze der Filmvorlage wurden in das Spiel übernommen und mit den passenden Charakteren bestückt. Ihr kämpft gegen einen Seemann, der mit seiner Kette nach Euch schlägt, lauert einem Metzger auf, tretet dem blutrünstigen Kickboxer in den Magen und verknüppelt einen Feuerspucker mit Metallkralle. Obwohl Dragon im Gegensatz zu anderen Prügelspielhelden keine übernatürlichen Specials ausführen kann, müßt Ihr doch nicht ganz auf Hilfsmittel verzichten: Unterhalb Eurer Energieleiste befindet sich eine zweite Anzeige, die sich langsam füllt. Erreicht sie beispielsweise die dritte Markierung, zaubert Ihr ein Nunchakko aus der Tasche und vermöbelt damit den Gegner. Habt Ihr einen Freund zur Hand und entscheidet Euch für den Story-Modus, tretet Ihr zusammen gegen einen der Bösewichte an, ehe Ihr Euch gegenseitig weichklopft.

Lee Yuen Kam wurde am 27.11.1940 in San Francisco geboren. Er wächst in Hong-Kong auf und nimmt Unterricht in Kung-Fu. Nachdem er auf einer Party vier Amerikaner übel zusammengeschlagen hat, flieht er vor der Polizei nach Amerika und nennt sich fortan Bruce Lee. Er jobbt als Tellerwäscher und besucht später das College. Nach der Gründung einer Kung-Fu-Schule dreht er sein Film-Debüt, "The Green Hornet". Einen Monat vor der Premiere von "Der Mann mit der Todeskralle" stirbt Lee im Alter von 32 Jahren.



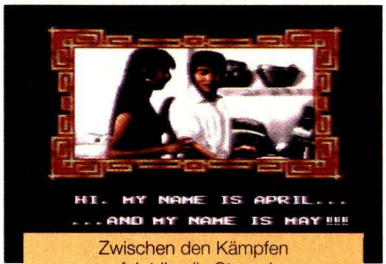
In der Gymnastikhalle tretet Ihr gegen einen cholerischen Kick-Boxer an



Vorsicht: Mit den Hackebeilen will Euch der Schlachtermeister an die Kehle.



Habt Ihr zwei Runden Kampfsport-Streß bewältigt, folgt eine Bonusszene.



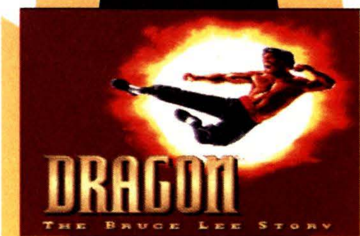
Zwischen den Kämpfen verfolgt Ihr die Story des gleichnamigen Kinofilms

ZWEI GEGEN EINEN • "Dragon" ist eine gelungene Abwechslung zu den alltäglichen "Street Fighter 2"-Kopien. Die einzelnen Kämpfe werden von interessanten (jedoch schlampig digitalisierten) Filmszenen zusammengehalten, die Animationen sind vielfältig und flüssig. Auch die Idee, zu zweit gegen den Gegner anzutreten, wurde auf dem Super Nintendo bislang noch nicht realisiert. Leider benötigt Ihr aberdutzend Treffer, bis sich der Gegner k.o. auf die Matte legt, zum anderen könnt Ihr im Zwei-Spieler-Modus nur mit zwei Dragons antreten. Oft springen die Kontrahenten kopflos durch die Luft – und immer aneinander vorbei. In einigen Situationen werden eindeutige Treffer nicht registriert – die Beinschere versagt, obwohl der Gegner augenscheinlich getroffen wird. Zu zweit gleichzeitig gegen den Computer macht "Dragon" am meisten Spaß.





Nachdem Popeye den ersten Kämpfer an die Leine genommen hat, muß sich der zweite Held etwas einfallen lassen.



MBiT 16

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	68 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	70 %

Gutes Beat'em up mit endlosen Kämpfen. Am meisten Spaß macht 's zu zweit gegen einen.





Aufmerksamen Lesern dürfte nicht entgangen sein, daß der letzten MAN!AC acht schmucke "Super Street Fighter 2"-Aufkleber beilagen. Die Sticker könnt Ihr zwar beliebig auf Autos, Schränke und Modulpackungen kleben, jedoch gibt es mittlerweile ein exklusives "Super Street Fighter 2"-Stickeralbum, das sich über die Motive sehr freuen würde. Auf über 50 Seiten werden alle Kämpfer vorgestellt, spannende Spielszenen gezeigt sowie interessante Infos zu den Helden gegeben. Natürlich hält Euer Zeitschriftenhändler nicht nur das (kostenlose) Album bereit, sondern verkauft Euch frohen Herzens Tütchen mit verschiedenen Aufklebern – schließlich passen rund 200 Sticker in das Album. Wer sich Arbeit (und Kosten) sparen will, das Sammlerstück zu komplettieren, macht bei unserem Wettbewerb mit. Wir verlosen zehn Sticker-Alben mit allen dazugehörigen Aufklebern. Beantwortet bitte folgende Frage und schreibt die Antwort an die unten genannte Adresse. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen, Einsendeschluß ist am 15. November '94. Viel Glück!

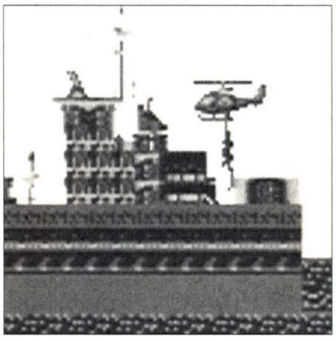
WIEVIELE SPECIAL-MOVES KÖNNEN DIE "SUPER STREET FIGHTER 2"-KÄMPFER INSGESAMT AUSFÜHREN?



DIE ANTWORT SCHICKT IHR BIS SPÄTESTENS 15. NOVEMBER AN:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
Z.HD. M. BISON
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Choplifter 3



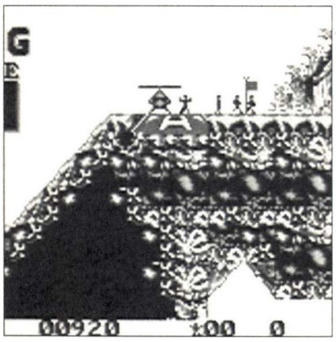
Auf hoher See: Mit der Strickleiter sammelt Ihr die Geiseln vom Schiffsdeck.



In den Höhlensystemen ist taktisches Vorgehen besonders wichtig

Während "Choplifter 2" noch dem originalen Steuerprinzip des Broderbund-Klassikers gehorchte, manövriert sich der dezent überarbeitete Nachfolger einfacher: In "Choplifter 3" dreht Ihr den Helikopter via B-Knopf – die Extras werden jetzt über die Select-Taste angewählt. Auch der Spielablauf wurde entschärft: Die herumlaufenden Geiseln sind ab sofort "immun" gegen Bombardement und Kugelhagel. Die Missionen führen Euch über eine hügelige Wüstenlandschaft, gegen eine Schiffsarmada und durch enge Höhlensysteme. Panzer und Düsenjäger, Kampfhubschrauber und Geschütze erschweren die Bergungsarbeiten. Kreist Ihr zwischen den Flottenverbänden, kreuzen Kanonenschiffe und raketenwerfende U-Boote auf. An Extras stehen Euch Lenkraketen und Bomben mit größerer Reichweite zur Verfügung. In den Marine-Levels hilft eine Strickleiter beim Bergen der Gefangenen vom feindlichen Schiffsdeck. Euren Energievorrat frischen kleine Sterne auf, die abgeschossene Gegner freigeben.

"Choplifter 3" ist ebenso fesselnd wie der Vorgänger und erschwert nur durch die veränderte Paßwort-Angabe (nicht mehr nach jedem Abschnitt, sondern erst nach Vollendung des kompletten Levels) das Vorankommen im Unterwegsbetrieb. Die perfektionierte Steuerung erleichtert das pixelgenaue Positionieren Eures Helikopters und läßt auch Anfängern und Gelegenheitsspielern eine Chance – lediglich traditionsbesessene Oldie-Fanatiker und Hardcore-Freaks (Zitat: "Bei Choplifter ist das halt so!") werden sich an dieser sinnvollen Neuerung stören. Guten Flug!



Damals: Wie in der Urversion von 1983 winkt der letzte Gerettete dem Piloten zu.



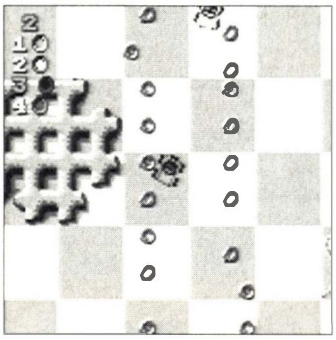
Die auftauchenden U-Boote überraschen mit großformatigen Missiles

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	75%

Micro Machines

"Micro Machines" endlich im Mikro-Format: Mit Sportwagen, Formel-1-Autos und Allradfahrzeugen brettert Ihr über die abgedrehten Strecken (u.a. Frühstücks- und Billardtisch, Werkbank) des Originals. Wer auf unkonventionellere Vehikel steht, darf auch im Panzer, Schnellboot oder Helikopter platznehmen. Bei der Rundenjagd gegen ein Computer-Trio müßt Ihr der vorgegebenen Strecke nur grob folgen: Hauptsache, ihr verpaßt keine Sprungschanze und fallt nicht vom Tisch.

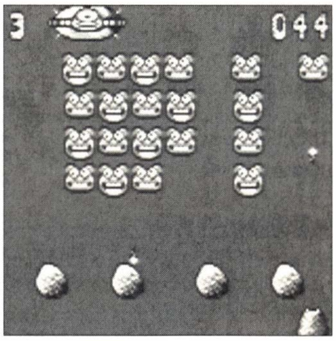
Trotz rasantem Scrolling bleiben die Verwischungen auf dem Bildschirm erträglich. Nicht nur Rennsport-Fans sollten den pfiffigen Minirasern eine Chance geben.



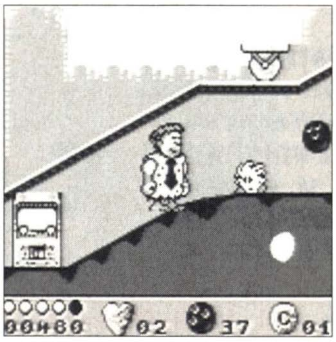
Bleifuß voraus: Auf den "Micro Machines"-Kursen regiert das Gaspedal.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	74%

The Flintstones



Oldie but Goldie: "Space Invaders" mit Schnellfeuer-Funktion macht Spaß.



Unterdurchschnittlich: Fred quält sich durch einen Geschicklichkeits-Level.

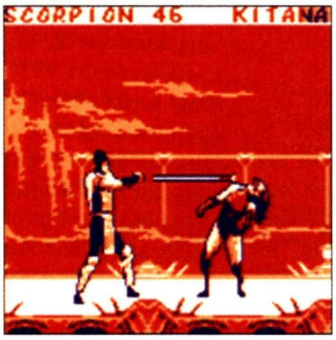
Noch ein mieses Spiel zum guten Film? So ähnlich: Ocean nutzt die "Flintstones"-Lizenz, um drei Oldies unters Volk zu bringen. Eingerahmt von der bedeutungslosen Hatz über einen Geschicklichkeitsparcours, sucht Ihr mit Fred und Barney nach Geldmünzen. Findet Ihr einen Spielautomaten, schaltet das Display auf "Space Invaders", "Pac Man" oder "Snake". Während sich die beiden letzteren Titel in der Urfassung präsentieren, trumpft "Space Invaders" mit lustigen Extras wie Mehrfach-Schuß oder Turbo auf. Außerdem gibt's nach jedem Level eine Bonusrunde mit Bowling oder Tic-Tac-Toe.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	59%

Mortal Kombat 2



Auf dem Game Boy dürft Ihr nur zwischen acht Kämpfer wählen.

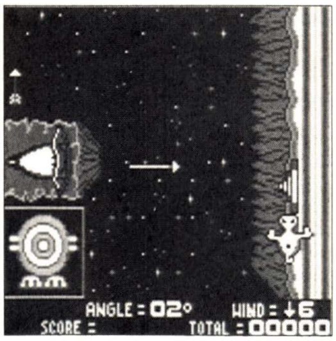


"Come over here !" – Auf die Sprachausgabe müß Ihr leider verzichten.

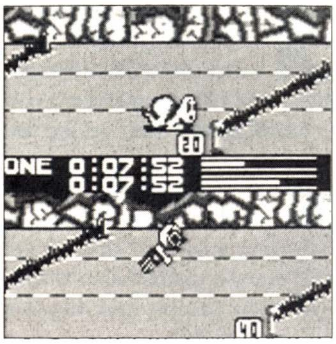
Die nach Blut und Gemetzel lüsterne Mortal Kombat"-Fangemeinde wird von der Game-Boy - Version enttäuscht: Während des Kampfes ist kein Blut mehr zu entdecken. Da Ihr nur über zwei Feuerknöpfe verfügt, ist das einst so flüssige Geprügel zu einem holprigen Gewurstel aus komplizierten Kombinationen und panikartigem Gehaspel degeneriert. Nur die einfachsten Spezialattacken sind für den Kampf noch verwendbar. Die einzelnen Fighter sind optisch kaum zu unterscheiden: Scorpion, Sub Zero und Reptile erkennt man nur am Namen über dem Spielfeld. Trotzdem überzeugt das Spielprinzip die Game-Boy-Schlächter: Prügelspiele sind hier rar gesät.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	66 %

Alien Olympics



Beim Bogenschießen solltet Ihr Windstärke und Neigungswinkel beachten



Fehler tun weh: Als Hürden müssen elektrische Gitter herhalten.

"Track & Field" in Outerspace: Statt muskelbepackten Humanoiden rackern sich außerirdische Leistungssportler in 15 Disziplinen ab. Die Wettbewerbe erinnern an bekannte Joystick-Olympiaden, wurden jedoch optisch auf Alien-Ambiente getrimmt. Weitsprung, Tontaubenschießen, Hindernislauf, Kugelstoßen oder Bogenschießen: Die Entwickler haben kaum eine nennenswerte Sportart vergessen. Auch die Steurung wirkt vertraut: Wildes Knopfdrücken, Timing und Rhythmus bestimmen über Weltrekord oder B-Finale. Wer auf Mehr-Disziplinen-Sportspiele steht und die Alien-Thematik verkraftet, erhält jede Menge Quantität und erfreulich gute Qualität. Lohnt sich!

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	75 %

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Karl Weidenbacher, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: © 1994 Les.Ed. Albert René, Goscinny/Uderzo
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

aRJay Games	73
Capcom	17
Dynatex	63
Electronic Arts	14,15
ICP Verlag	87
Game Express	35
Game Store	75
Gnadenlos	39
Grobis Gameshop	77
GT-Elektronik	45
Jöllenbeck	43
Konami	2, 29
Megatrade	63
Motorpresse Stuttgart	91
Nintendo	23, 25, 99
Nix	45
Playcom	31
Play Off	75
Software Support	77
Sony Electronic Publishing	13, 47
Test & Take	75
Theo Kranz Versand	81
Tradelink	61
Virgin Games	100
World of Games	75
Zapp Games	53



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Nostalgiker

Ich bin (wie Ihr) ein Nostalgiker und fanatischer Anhänger einer Zeit als Sega und Nintendo lediglich in den Spielhallen auftauchten. Doch obwohl ich ein guter Kenner der frühen Videospielgeschichte bin, gibt es einige Fragen, die ich an Euch habe.

1. In einer alten Ausgabe der Power Play schreibt Ihr, daß der versprochene zweite Teil zu "Return of the Jedi" nicht offiziell veröffentlicht wurde. In der zweiten MAN!AC findet sich jedoch eine Tabelle in der "Return of the Jedi – Ewok Adventure" aufgeführt ist. Ist dieses Spiel mit Jedi Part 2 identisch?
2. "Hulk" und "James Bond 007" gibt's für das Atari 800 und sogar für das Coleco. Seid Ihr sicher, daß es nie VCS-Versionen gab?
3. Existieren "Montezuma's Revenge" und "Mr. Do's Castle" auch für das VCS?
4. Welche der folgenden Spiele wurden für das Colecovision veröffentlicht...?

Dietmar Bertlin, Greven

...es folgt eine Liste mit Colecovision-Spielen, von denen "Dragon's Lair", "Sword & the Sorcerer", "Dracula" und "Smurfette's Birthday" nicht veröffentlicht wurden, das Action-Rollenspiel "Tunnels & Trolls" aber in Form eines Promotion-Demos in extrem begrenzter Auflage existiert. Die restlichen Antworten:

1. Das zweite "Return of the Jedi"-Spiel ("Ewok Adventure") wurde nach unseren letzten Recherchen doch nicht veröffentlicht. "Death Star Battle" existiert zwar für das VCS, nicht jedoch für das Colecovision.

2. & 3. Parkers "Hulk" wurde nicht veröffentlicht, die VCS-Versionen von "James Bond 007", "Montezuma's Revenge" und "Mr.Do's Castle" kamen vor zehn Jahren hingegen noch regulär in die Geschäfte.

Wenn Ihr Euch für alte Spielmodule interessiert, wendet Euch an das US-Fanzine Digital Press c/o Joe Santulli, 44 Hunter Place, Pompton Lake, New York 7442 2037, USA


André Doil/Schwerin

Ihr Glücklichen!

Glücklich deshalb, weil Ihr schon Perry's neuen Knüller "Earthworm Jim" spielen konntet! Seufz! Naja, ist ja Euer Job – wer sonst sollte einem sagen, welche Spiele etwas taugen?
Eure Ausgabe war sehr schön gestaltet. Leider war es diesmal wieder besonders schwer, das beste deutsche Videospiel-Magazin zu bekommen. Ich glaube, der Schritt zum Abo ist nicht mehr weit. Nun zum Heft: Gute Idee, alle Knüller gleich beim Namen mit den dazugehörigen Wertungen auf dem Titel zu nennen ("Herbstoffensive"). Der Vorabbericht zur "Bonk"-Premiere auf dem Super NES war sehr gut. Toll auch der Artikel über Capcom's "Dark Stalkers" – geniale Screenshots in Super-Qualität. Last, but not least die Übersicht zu allen Neo-Geo-Spielen: Sehr interessant, weil ja fast alle Titel auf CD wiederveröffentlicht werden.

Ronny Beutin, Greifswald

Da uns Ronny seit letztem Jahr in jedem Monat mit einem euphorischen Review der jeweils aktuellen Ausgabe versorgt (aber immer noch nicht abonniert hat...), und wir das einjährige Jubiläum feiern, verraten wie Euch auch seine aktuellen Lieblingsspiele mit Original-Zitat:

1. Super Metroid (SNES) – "Klassiker"
2. Ragnacenty (MD) – "fesselnd"
3. Zelda 4 (Super GB) – "endlich in ordentlicher Größe"
4. Donkey Kong (Super GB) – "wie Ihr schon sagtet: das Kong-Zeitalter hat begonnen"
5. Probotector (MD) – "wohl einer der letzten großen Mega-Drive-Titel"
6. Breath of Fire (SNES) – "als Füller bis zur US-Variante von 'Final Fantasy 6' klasse!"
7. Super Street Fighter 2 (MD)

... ein Zeichen, daß MAN!AC-Leser über einen feinen Software-Geschmack verfügen

Abgeschaut

Euer Magazin kann man ja fast nur loben. Das "fast" benutze ich wegen Eurer Neo-Geo-Spielparade in der letzten Ausgabe: Mag ja sein, daß das Spieleangebot für diese Konsole einseitig ist, aber Eure "Gut geklaut..."-Grafik ist peinlich. Nach Eurer Aussage scheint jedes Neo-Geo-Prügelspiel ein "Street Fighter"- oder "Final Fight"-Clone zu sein. Was hat denn "Art of Fighting" mit "Street Fighter 2" außer dem Genre gemein? Demnach wäre jedes Jump'n'Run eine Mario-Kopie und jedes Adventure eine abgekupferte Zelda-Version.
Das hört sich vielleicht so an, als sei ich ein reiner Neo-Geo-Freak. Ich spiele genauso gerne "Street Fighter 2" auf meinem Super Nintendo und "Mortal Kombat" auf dem Mega CD, wie "Art of Fighting" auf der SNK-Konsole, kann aber leider zwischen diesen Spielen keine Gemeinsamkeit feststellen. Das gleiche Genre, sonst nichts.
Der Einwand gilt auch bei den sogenannten "Final Fight"-Clones wie "Mutation Nation". Daß Ihr ähnliches bei "Tournament Fighters" oder "Peace Keepers" auf dem Super Nintendo behauptet habt, daran kann ich mich nicht erinnern.

Jürgen Schanz, Dudweiler

Nun bleib mal ganz ruhig, Jürgen. Daß Andreas eine Gemeinsamkeit der meisten Neo-Geo-Spiele mit "Street Fighter 2" und "Final Fight" in den Raum stellt, war keine Gehässigkeit – schließlich ist er im Gegensatz zu Dir ein "reiner" Neo-Geo-Freak. Fatal Fury & Co. sind "Street Fighter 2"-Clones und als solche werden Sie auch in zehn Jahren noch beschrieben werden. "Mortal Kombat" ist schon eine ganze Runde eigenständiger und hatte als Novum zumindest literweise Blut und digitalisierte (statt gezeichnete) Spielfiguren zu bieten.

Wer gewinnt?

Ein spannender Kampf, kann ich nur sagen, ein Kopf an Kopf-Rennen zwischen dem Zeitschriften-Weltmeister MAN!AC und dem Vize-Meister xxxxx xxxxx. Dicht gefolgt von xxx xxxxx...
Meine erste MAN!AC war die Ausgabe 12/93, die ich mir wegen des großen (und weltweit ersten?) "Super Street Fighter 2"-Artikels geholt habe. Mittlerweile sehe ich positive und negative Seiten in der MAN!AC.
Positiv sind die gut begründeten Testwertungen und die Artikel über Manga

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

*Soweit bislang bekannt, wird es keine Probleme beim Abspielen von amerikanischen oder japanischen 3DO-CDs auf dem **deutschen 3DO** geben. Panasonic plant die Veröffentlichung des Geräts in Deutschland für April nächsten Jahres.*

*Auf einem **Platinen-Abspielgerät**, wie es z.B. GT Electronik in der Schweiz anbietet, laufen theoretisch alle Spielautomaten. Leider werdet Ihr Hydraulik-Knaller wie "Ridge Racer" oder "Cruisin' USA" ohne das dazugehörige Gehäuse kaum bekommen. Selbst wenn Ihr es schaffen solltet, z.B. aus einem defekten Gerät eine solche Platine zu bergen, habt Ihr wenig Spaß, da Ihr die meisten Hydraulik-Automaten nicht mit normalen Joysticks steuern könnt. Außerdem benötigt Ihr einen Schaltplan für den Platinen-Anschluß.*

*SNKs Vorzeige-Prügelei **Samurai Shodwon** wird auch für die PC-Engine veröffentlicht, benötigt jedoch zusätzlich die Arcade-Card.*

*Ein **Mortal Kombat 3**-Automat ist bereits in Entwicklung und wird voraussichtlich im Frühjahr '95 vorgestellt. Davor erwarten wir noch eine aufgepeppte "Mortal Kombat 2"-Umsetzung für das 32X. Für Nintendos Ultra 64 hat Acclaim jedoch kein Prügelspiel, sondern die Comic-Umsetzung "Turok - Dinosaur Hunter" angekündigt.*

Videos. Korrekt fand ich in Ausgabe 7/94 auch die A-bis-Z-Aufzählung von 160 Super-Nintendo-Spielen. Der Hero geht meistens so. Am besten gefallen mir die News und Eure Tests der neusten Import-Spiele.

Negativ finde ich die zu kurzen Tests über Spiele, die bei Euch nicht so gut abschneiden. Die Comics sind öde! Die Tips & Tricks werden auch immer kleiner – und wo sind denn die Player's Guides geblieben? Die Leserbrief-Ecke ist wirklich nur eine Ecke. Ansonsten finde ich Euer Magazin total super. Vielleicht könnt Ihr ja hier und da noch etwas ändern.

Pascal Jäger, Düsseldorf



Danke für Deine ausführliche Kritik zu einzelnen Rubriken der MAN!AC. Der Comic ist (zumindest vorerst) rausgeflogen. Hier würde uns die Meinung der anderen Leser interessieren: Sollen wir den Comic fortsetzen oder für immer begraben? Schreibt uns bitte Eure Meinung zu dem Thema.



Nomen est omen. Eine der erfolgreichsten Action-Serien mußte im Lauf der Zeit verwirrende Namenskorrekturen über sich ergehen lassen. Je nach Kontinent dachte sich Erfinder Konami unterschiedliche Titel für ein und dasselbe Spiel aus: "Contra" in Japan und den USA, dann "Gryzor" in Europa und schließlich "Probotector" auf besonderen Wunsch der deutschen Konami-Niederlassung.

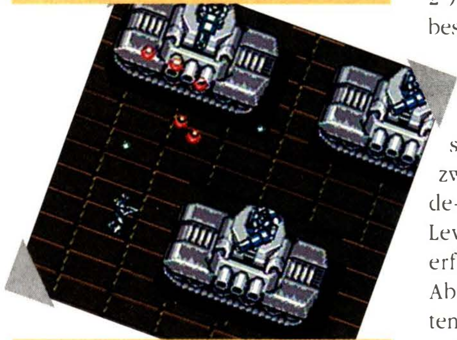
Dabei fing der Einzelkämpfer-Mythos 1987 so unkompliziert an. Der japanische Spielautomatenspezialist Konami trug der Action-Begeisterung des Arcade-Publikums Rechnung und schuf einen muskelbepackten Rambo-Fighter (Codename "Scorpion"), der im Auftrag der westlichen Welt mit außerirdischen Invasoren aufräumt. Fand sich gar ein zweiter Joypad-Draufgänger, griff "Mad Dog" ins Geschehen ein und bildete mit Scorpion ein beinahe unschlagbares Macho-Team. Sechs der acht Spielstufen wurden von der Seite gezeigt, zwei Levels präsentierten sich in ungewohnter 3D-Perspektive. Anfangs wehrten sich unsere Helden mit simplen Gewehrsalven, später schossen sie sich MGs, Schutzschilder und Power-Laser vom Himmel – dank vorbeifliegenden Extra-Kapseln, deren Ursprung im Verborgenen blieb. Konami verstand es, das actiongeladene Szenario in spannende und spielbare Motivations-Häppchen zu verpacken. "Contra" eroberte weltweit Spitzenplätze in den Arcade-Charts und fand dank dem erfrischenden Zwei-Spieler-Modus auch bei Nicht-Action-Freaks Anklang. In Europa begeisterten sich die Spieler jedoch für "Gryzor", inhaltlich mit "Contra" identisch, aber mit neuem Titel versehen. Die Verwirrung wurde noch größer, als die brillante NES-Umsetzung 1990 bei uns auf den Markt kam. Um einer Indizierung zu entgehen, verwandelte man das Helden-Duo sowie allzu menschliche Gegner in Roboter und veröffentlichte mit "Probotector" eine grafisch dezent überarbeitete Europa-Fassung.

PROBOTECTOR

1987	Contra (Arcade)
1988	Super Contra (Arcade)
1987	Probotector (NES)
1989	Probotector 2 (NES)
1991	Contra 3 (NES)
1991	Probotector (Game Boy)
1991	Super Probotector: Alien Rebels (Super NES)
1994	Probotector 2 (Game Boy)
1994	Probotector (Mega Drive)



Im Bild seht Ihr das Original-"Contra": Wo bei "Probotector" Roboter umherhuschen, ballern hier stahlharte Söldner.



"Probotector 2: Return of the Evil Forces" auf dem NES zeigte einige Levels erstmals aus der Vogelperspektive.



Im ersten Level der Super-Nintendo-Version düst ein Abfangjäger über Euren Kopf hinweg und verwandelt die Erde in glühende Lava.



16-Bit at its best: Auf dem Mega Drive erleben die Robo-Fighter ihr bislang umfangreichstes Abenteuer.

Dieselbe Prozedur wurde auf den Nachfolger "Super Contra" angewandt. Erneut mußten die beiden Hauptdarsteller eine Schönheitsoperation hinnehmen, ehe das linientreue Action-Inferno auf den Markt kam. Inhaltlich wurden gegenüber dem ersten Teil kaum Korrekturen vorgenommen, lediglich die 3D-Abschnitte fielen Szenen zum Opfer, die aus der Vogelperspektive zu sehen waren. Die Kritiker zeigten sich erneut angetan und bestätigten Konamis Ruf als Nummer 1 unter den Actionspiele-Produzenten. Die nicht minder fantastische NES-Adaption von "Super Contra" (in Europa logischerweise "Probotector 2") zählt noch heute zu den technisch besten NES-Modulen.

Angesichts des weltweiten Erfolges wundert es nicht, daß Konami recht bald eine Game-Boy-Version nachschob. Die Entwickler übernahmen zwar die bewährten Features der Arcade-Vorlage, erfanden jedoch neue Levels, sodaß sich auch "Probotector"-erfahrene Spieler auf ein Handheld-Abenteuer einlassen konnten, ja mußten. Der dritte "Contra"-Streich erschien exklusiv fürs NES und blieb Europa bislang vorenthalten. Das können wir jedoch verschmerzen, da Teil 3 weder spielerisch noch technisch an die bisherigen Glanzstücke heranreichte.

Ganz in der "Probotector"-Tradition sonnte sich jedoch die Super-Nintendo-Premiere: "Super Probotector" überflügelte seine 8-Bit-Brüder sowie die gesamte Action-Konkurrenz: Heraus kam ein inhaltlich und optisch unvergleichlicher Bildschirm-Burnout. Der Spieler konnte nun die gesammelten Waffen durchschalten, kämpfte gegen bildschirmgroße Widersacher, wurde akustisch von Surround-Effekten eingehüllt und durchlebte eine Action-Achterbahn voller Überraschungen und brillanter Einfälle.

Nach dreijähriger Pause feierten die Probotectoren 1994 ein doppeltes Comeback. Neben der Game-Boy-Neuauflage "Probotector 2" (ein Remake der Super-Nintendo-Fassung), dürfen in diesen Tagen erstmals Sega-Besitzer zum "Probotector" mutieren: Die Mega-Drive-Version überrascht nicht nur mit neuen Features (vier Spielfiguren, Weg-Gabelungen), sondern fasziniert mit unbeschreiblich vielen, komplett neuen Levels, die grafisch und spielerisch auf Super-NES-Niveau sind.


MANIAC
ROGER'94

Konkurrenz für VHS und Laserdisc

HOLLY AUF CD

Die Compact Disc hat die Schallplatte längst vom Markt gefegt. Jetzt schickt sich die Video CD an, den Siegeszug des Audio-Verwandten fortzusetzen.

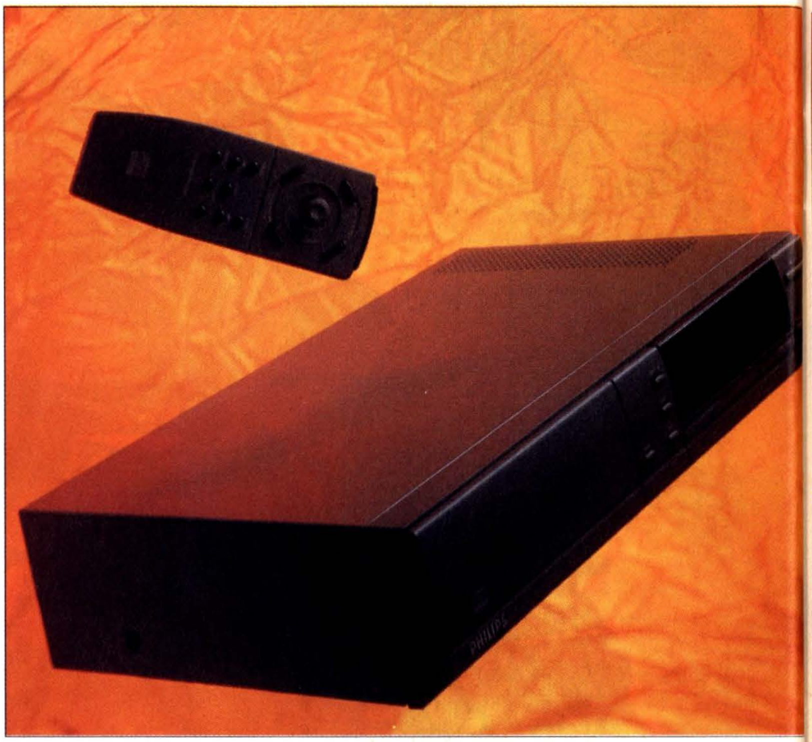


Bild oben: Das CDi 220 (ca. 1100 Mark) ist die teuerste und edelste CDi-Player-Version.
Bild rechts: Das CDi 450 ist kompakt aufgebaut und mit einem Toplader ausgestattet. Kostenpunkt: ca. 700 Mark.



Nach schleppendem Start im April gewinnt die Video CD langsam an Fahrt. Auch wenn exklusive Video-CD-Player bislang nur auf Messen in Japan und den USA zu sehen waren, wagen Experten die Prognose, daß der Video-Silberscheibe eine goldene Zukunft bevorsteht.

Wie kommt man heute in den Genuß von Video-CD-Optiken? Die einfachste Lösung bieten Commodores glücklose Spielkonsole CD-32 sowie das erstarkte CDi von Philips. Beide Systeme sind allerdings von Haus aus noch nicht in der Lage, Video CDs abzuspielen. Erst mit einer rund 400 Mark teuren Zusatz-Cartridge erhalten sie das technische Rüstzeug. Die jeweiligen Module bergen die benötigten MPEG-Chips, auf denen die Video-CD-Technologie basiert.

Wer bereits einen PC hat, kann ihn ebenfalls zum Video-CD-kompatiblen Multimedia-Computer ausbauen. So bietet u.a. die Firma Sigma eine entsprechende MPEG-Grafikkarte an („Reel Magic").

Technisch gesprochen steht "Video CD" für den „White Book"-Standard, auf den sich die wichtigen Elektronik-Konzerne geeinigt haben – bei der Audio-CD („Red Book") hat sich diese Form von Übereinkunft bestens bewährt. Die Video CD ist einseitig bespielt und speichert rund 72 Minuten Digitalbild und -ton. Im Gegensatz zur großen Laserdisc werden die Daten jedoch komprimiert, das Geheimnis der MPEG-Technologie.

Je weniger Bits für die Bild- und Ton-Informationen zur Verfügung stehen, desto schwieriger wird es, Qualitätsverluste bei der Datenreduzierung zu vermeiden. Die bisherigen Video CDs zei-



Video CD
James Bond jagt Dr. No

Die Kino-Premiere von Ian Flemings Vorzeige-Spion leitet auch auf Video-CD die James-Bond-Collection ein: Im Auftrag des britischen Geheimdienstes fühlt er dem undurchsichtigen Chinesen Dr. No auf den Zahn, der von einer streng bewachten Insel aus die Raketenstarts in Cap Caneveral stört.

An der Seite von Ursula Andress spielt Sean Connery erstmalsden legendären 007: Die pikante Mischung aus Action, Humor und Sex-Appeal trifft heute wie vor 20 Jahren ins Schwarze.

Vollbild,
Dolby Surround,
105 Minuten, PAL,
FSK ab 16 Jahren

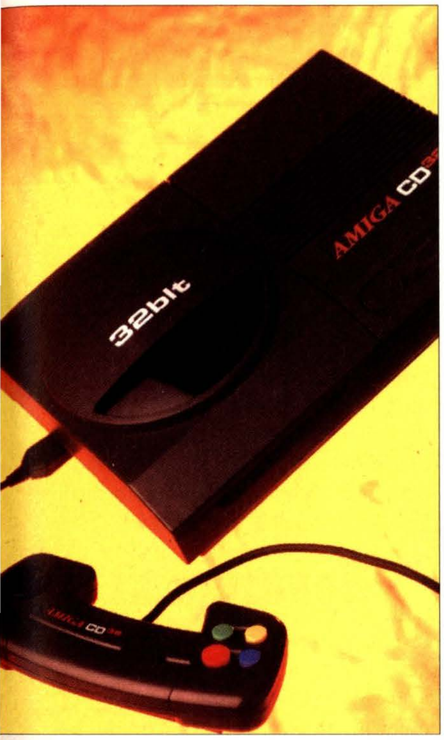
DREI WEGE ZUR VIDEO CD

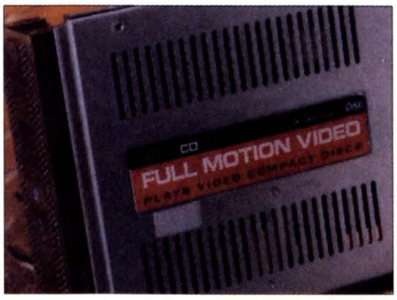
1 **CDi-Konsole mit Digital-Video-Cartridge (ab 1100 Mark).** Nach zweijährigem Dornröschenschlaf scheint Philips' CDi noch rechtzeitig aufzuwachen. Breit gefächertes Angebot an Spielen, Lernsoftware und Special-Interest-Titeln ist speziell für CDi verfügbar.

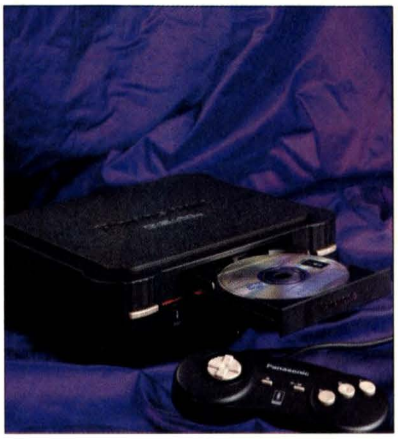
2 **Commodore CD-32 mit Full-Motion-Video-Cartridge (zirka 900 Mark).** Die billigste Variante, da das CD-32 zur Zeit verramscht wird. Mittelfristige Zweitnutzung als Spiel-Konsole jedoch fragwürdig, da Commodore Konkurs angemeldet hat.

3 **PC mit CD-ROM und MPEG-Grafikkarte (ab 2500 Mark).** Technische Installation aufwendig und kompliziert, nur mit viel Aufwand an den heimischen Fernseher anzuschließen. Für PC-Besitzer und Computer-Freaks dennoch die sinnvollste Lösung.

WOOD







Bilder links oben: Das Commodore CD 32 mit passender MPEG-Cartridge.
Bild links unten: Zum Deutschland-Start des 3DO im April '95 wird ein MPEG-Modul verfügbar sein.

Zeit geben, MPEG-Stärken und -Schwächen mit zunehmender Erfahrung auszubalancieren, sodaß der Otto-Normal-Konsument keinen Unterschied mehr sieht oder hört.



Video-CD
Queen: Greatest Flix I & II

Über dreißig unvergessene Queen-Hits: Freddie Mercury und seine Band spielen von "We are the Champions" bis "Friends will be Friends" ihr komplettes Hit-Repertoire aus den Jahren 1974 bis 1991. Als Zugabe gibt's ein 16seitiges Farb-Booklet mit Hintergrund-Informationen.

137 Minuten, PAL



Video CD
Sliver

Die aparte Lektorin Carly Norris zieht in ein Appartement-Haus, das mit spektakulären Mordfällen in die Schlagzeilen gerät. Haben der mysteriöse Mitbewohner Zeke oder der aufdringliche Schriftsteller Jack etwas mit den Fällen zu tun? Sharon Stone steht im Mittelpunkt des erotischen und spannenden Thrillers.

Vollbild, Dolby Surround, 103 Minuten, PAL, FSK ab 16 Jahren

Klötzchen statt Pixel

Im Detail trüben bei der Video CD zwei Probleme den störungsfreien Bildgenuß: Dezente Farbverlaufstörungen fallen ebenso auf wie der Klötzchen-Effekt, der insbesondere bei rasanter Action auf dem Bildschirm eintritt. Wenn sich die Farbwerte in einem bestimmter Bereich auf dem Bildschirm dramatisch schnell ändern, kommen die Komprimierungs-Algorithmen ins Schleudern. Dann werden einige Pixel vorschnell zusammengefaßt und mit einem einheitlichen

gen, daß es vor allem auf die liebevolle Detailarbeit der Mastering-Ingenieure ankommt, wie gut das Ergebnis wird. Während das VHS-Band im Vergleich zur Video CD zu 99 Prozent den kürzeren zieht, triumphiert die Laserdisc konstant über die Compact Disc. Allerdings sollte man den Technikern

KLARTEXT

Widescreen, Letterbox: Filme mit dieser Kennzeichnung sind im Original-Kinoformat abgemischt und auf normalen Fernsehern mit einem schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand versehen. Dafür seht Ihr den Film in voller Breite. **Vollbild**-Versionen füllen zwar den ganzen Bildschirm, dafür wird das Bild links und rechts beschnitten.





Dolby Surround: Während beim Stereo-Sound nur zwischen links und rechts unterschieden wird, verteilt das Dolby-Surround-Equipement den Klang im ganzen Raum. Im Optimalfall sind fünf Lautsprecher aufgestellt: vorne links und rechts, hinten links und rechts sowie unter dem Fernseher. Um das Dolby-Surround-Signal zu decodieren, ist neben den Lautsprechern jedoch ein spezieller Verstärker, Receiver oder Decoder erforderlich. Außer Filmen sind zunehmend auch TV-Shows (z.B. „Wetten daß...!?"), Musikvideos und Videospiele in Dolby Surround aufgenommen.

Digital Video on CDi: Die ersten Spielfilme und Musikvideos auf CD wurden von Philips speziell codiert, damit sie nur auf dem CDi mit Digital-Video-Cartridge laufen. Allerdings kamen sowohl das CD-32 als auch die Reel-Magic-Karte mit dem entsprechenden Software-Update damit zurecht. Seit einigen Monaten hält sich auch Philips an den „White Book"-Standard und veröffentlicht hundert Prozent kompatible Video CDs.

MPEG: Kürzel für die „Moving Pictures Expert Group", die eine spezielle Komprimierungstechnik für Bild- und Tondaten entwickelt hat.



Video CD greift auf „MPEG 1" zurück, weitere Standards für die Übertragung von Fernsehprogrammen und Netzwerkanwendungen sind in Arbeit.

PAL, NTSC: Während VHS-Videos und Laserdiscs aus Japan und den USA auf deutschen Playern nicht abspielbar sind, unterscheidet die Video CD nicht zwischen PAL (Fernsehstandard in Europa) und NTSC (Fernsehstandard in USA und Japan). Importe laufen problemlos.

Farbwert versehen – und schon sehen wir Klötzchen statt fein abgestufter Pixel. Liebevolles Mastering kann dieses Problem jedoch entschärfen. Auch beim Dolby-Surround-Klang kann es zu Beeinträchtigungen kommen: Manche Effekte klingen im Vergleich zur Laserdisc weniger räumlich und dynamisch.





oben: Der tragbare Video-CD-Player von Panasonic kommt Mitte '95
rechts: Bereits Anfang '95 erscheint ein Hifi-Turm mit Video-CD-Player

zur jämmerlichen Verzögerungstaktik bei der Laserdisc-Einführung vor etlichen Jahren, versprechen die beteiligten Firmen effektives Power-Marketing. Der Erfolg wird nicht zuletzt davon abhängen, ob es der Industrie gelingt, in Kürze preiswerte Video-CD-Player zu veröffentlichen.

Natürlich spielt auch der Preis der Video CDs eine Rolle. Man kann nur hoffen, daß die moderate Preisgestaltung 1995 Bestand hat. Knapp 40 Mark für einen Film entspricht dem handelsüblichen Preis für das VHS-Gegenstück bei erheblich besserer Wiedergabequalität. Ein verlockendes Angebot.

EXOTEN

Neben den aufgeführten Video CDs sind weitere Discs von Independent-Anbietern lieferbar (u.a. „1st CD" in Bad Aibling). Diese Video CDs findet Ihr jedoch nur selten im Kaufhaus um die Ecke, sondern müßt sie bei Spezial-Versendern bestellen. Meist handelt es sich um Erotik- und Pornofilme, die in mäßiger Qualität vom VHS-Original auf Video CD gebannt wurden. Außerdem gibt´s jede Menge Zeichentrick-Klassiker („Piff & Herkules", „Die Spinne"), Special Interest (Reiseführer, Sport-Dokumentationen) sowie ergraute TV-Serien („Auf der Flucht"). Kino- oder TV-Highlights der letzten zehn Jahre sind leider noch nicht mit von der Partie.



QUAL ODER WAHL?

Jede Hardware ist nur so gut wie die zugehörige Software. Wenn Ihr die Tabelle mit den erhältlichen Video CDs studiert, wird noch keine Euphorie ausbrechen. Addiert man die speziell codierten CDi-Video-CDs sowie die reinrassigen Video CDs, zählen wir rund zwanzig verfügbare Titel. Das Angebot an Filmen und Musikvideos ist durchwachsen, spektakuläre Exklusiv-Deals sind nicht darunter. Allerdings gibt sich die Branche optimistisch: Im Vergleich

BONUSTRACKS

Die Verantwortlichen sollten sich darüber im klaren sein, daß eine simple Kopie des VHS-Originals auf Video CD nicht immer ausreicht. Gerade bei Musikvideos ist es sinnvoll und möglich, Bonustracks auf der Disc unterzubringen. So sind einige Video CDs von PMI bereits mit zusätzlichen Clips versehen (u.a. „Never Let Me Down" auf Bowie's „Video Collection").

Bei den Filmen wäre es wünschenswert, Widescreen- statt Vollbild-Versionen zu veröffentlichen. Leider sind die meisten lieferbaren Kinohits im bildschirmfüllenden Format abgemischt. Die Hersteller sollten sich an die Laserdisc-Vorbilder halten, bei denen sich auch in Deutschland das Widescreen-Format durchgesetzt hat. Deutschsprachige VHS-Videos dagegen sind fast alle im Vollbild-Look zu „genießen".

ERHÄLTLICHE VIDEO-CD-SPIELFILME

Titel	Bildformat	Länge	FSK-Freigabe	Wertung
Black Rain *	Vollbild	120 Minuten	ab 16 Jahren	☆☆☆☆
Der Prinz aus Zamunda	Vollbild	112 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆
Die nackte Kanone	Vollbild	82 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆
Die nackte Kanone 2 1/2 *	Vollbild	82 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆
Die Stunde der Patrioten *	Vollbild	112 Minuten	ab 16 Jahren	☆☆☆
Ein Fisch names Wanda	Vollbild	104 Minuten	ab 16 Jahren	☆☆☆☆
Ein unmoralisches Angebot	Vollbild	112 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆
Eine verhängnisvolle Affaire *	Vollbild	115 Minuten	ab 16 Jahren	☆☆☆☆
Ghost *	Widescreen	121 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆
Jagd auf Roter Oktober *	Vollbild	130 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆
James Bond 007 jagt Dr. No	Vollbild	105 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆☆
Sliver	Vollbild	103 Minuten	ab 16 Jahren	☆☆
Star Trek 6 *	Vollbild	109 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆☆☆
The Crying Game	Vollbild	112 Minuten	ab 18 Jahren	☆☆
Top Gun *	Vollbild	105 Minuten	ab 16 Jahren	☆☆☆
Wayne´s World *	Vollbild	91 Minuten	ab 12 Jahren	☆☆

Anmerkungen: Alle Spielfilme sind in Dolby Surround abgemischt. * Zur Zeit nur auf CDi mit Digital-Video-Cartridge und CD-32 mit Full-Motion-Video-Cartridge abzuspielen, da kein hundertprozentiges Video-CD-Format.

ERHÄLTLICHE VIDEO-CD-MUSIKVIDEOS

Interpret	Titel	Länge
Andrew Lloyd Webber *	The Premiere Collection	58 Minuten
Bon Jovi *	Keep the Faith	73 Minuten
Bryan Adams *	Waking up the Neighbours	40 Minuten
Carreras, Domingo, Pavarotti	in Concert	86 Minuten
David Bowie	The Video Collection	108 Minuten
Eric Clapton *	The Cream of	75 Minuten
Kate Bush	The Whole Story	80 Minuten
Pink Floyd	Delicate Sound of Thunder	95 Minuten
Queen	Greatest Flix I & II	137 Minuten
Sting *	Ten Summoner´s Tales	k.A.
The Cure *	The Cure Show	120 Minuten
Tina Turner *	Rio ´88	75 Minuten
Tina Turner	Simply the Best	115 Minuten

Anmerkungen: * Zur Zeit nur auf CDi mit Digital-Video-Cartridge und CD-32 mit Full-Motion-Video-Cartridge abzuspielen, da kein hundertprozentiges Video-CD-Format.

ANGEKÜNDIGTE VIDEO CDS BIS WEIHNACHTEN

Titel	Genre
Apocalypse Now	Kriegsdrama
Beverly Hills Cop 2	Action-Komödie
Die Firma	Thriller
Die Geister, die ich rief	Komödie
Die Glücksritter	Action-Komödie
Die unglaubliche Reise in einem verrücktenFlugzeug	Komödie
Ein Ticket für Zwei	Komödie
James Bond 007: Goldfinger	Action-Thriller
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Action-Thriller
Mondsüchtig	Liebeskomödie
Mr. Bean (Folgen 1-5)	Komödie
Star Trek 2	Science-fiction
Thelma und Louise	Roadmovie
Überleben	Drama

COMING SOON

Als Ergänzung zu den aktuellen Video-CD-Abspielgeräten (siehe Kasten), werden 1995 weitere Video-CD-kompatible Systeme veröffentlicht. So dürfte es zur Einführung des 3DO in Deutschland im April '95 eine entsprechende MPEG-Cartridge geben. Außerdem haben Panasonic und andere Elektronik-Giganten spezielle Video-CD-Player angekündigt. Bereits Anfang 95 bringt Panasonic einen Hifi-Turm inklusiv Video-CD-Player für knapp 2000 Mark auf den Markt. Wie teuer spezielle Video-CD-Player sein werden, läßt sich im Moment leider noch nicht sagen.

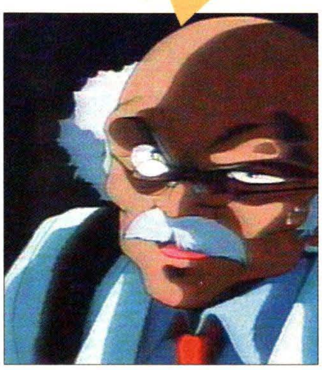




Asian Trash Cinema

Mega-Helden und Zauberduelle entführen Euch in fantastische Welten.





ROUJIN Z

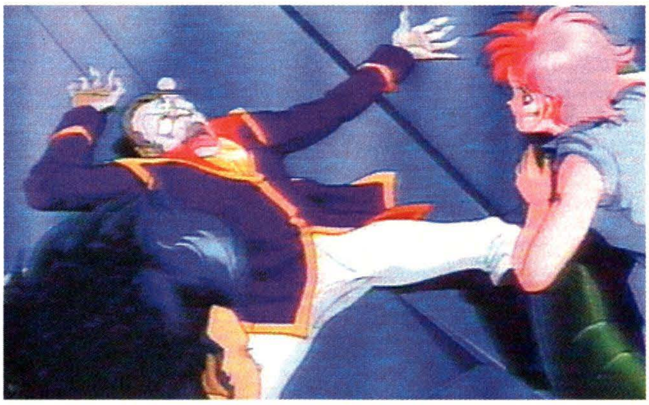
Kultregiesseur Katsuhiro "Akira" Otomo präsentiert mit "Roujin-Z" ein Meisterwerk von 1991: In 30 Jahren ist ein Viertel der Bevölkerung Japans über 65 Jahre alt und Rentner besiedeln die Kliniken und Heime. Das Projekt Z soll dem Problem ein Ende bereiten: Z, eine Art Allzweckroboter, angetrieben von einem kleinen Reaktor, kümmert sich von nun an um die Menschen. Als Testperson für den Prototypen wird der Patient der jungen Pflegerin Terada mit einer Z-Maschine verschmolzen. Doch der Robot-Rentner macht sich selbstständig und absorbiert alle mechanischen Gegenstände. Die spannungsgeladene Jagd auf Projekt Z und den alten Mann beginnt.

"Roujin Z" ist ein sehenswerter Anime, der Action und Slapstick vor sozialkritischem Hintergrund verbindet.













n "Guy" schrecken die Monster vor keiner Brutalität zurück (oben und oben links). Die Ungeheuer sind eine Erfindung des schlauen Dr. Vail (oben rechts), der jedoch nur kurz im Anime erscheint. Prolog: Zum Schluß jedes Abenteuers gibt's noch einen kleinen Gag (rechts). Kurz nachdem das Experiment außer Kontrolle gerät, verwandeln sich Guy und seine Gegner in furchteinflößende Bestien (unten).

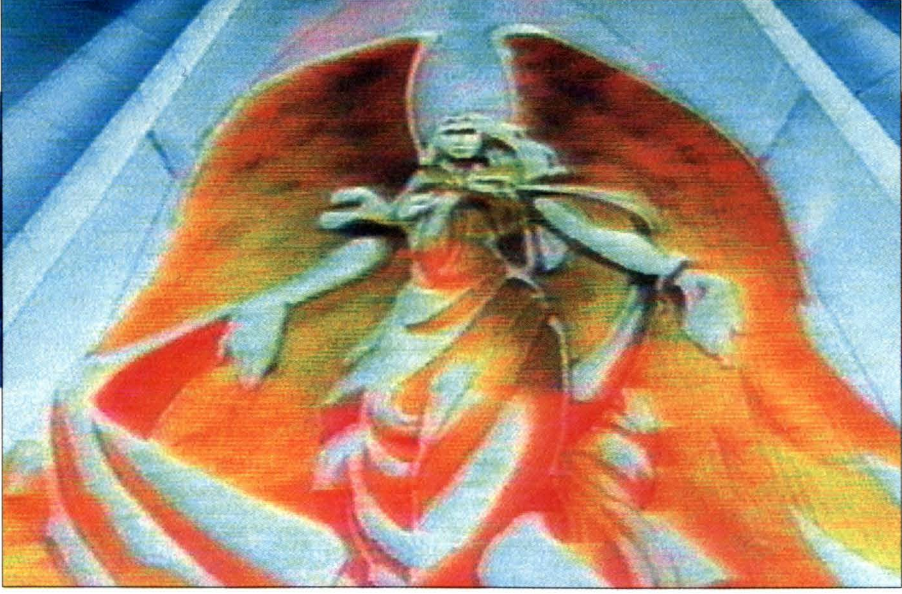
GUY

Awakening of the Devil

Als Team sind der Science-fiction-Held Guy und seine hübsche Freundin Raina unschlagbar. Ein scheinbar harmloser Auftrag führt die beiden auf den Gefängnisplaneten Geo, auf dem die widerliche Herrscherin Madame Heel ein Imperium des Schreckens errichten möchte. Mit Hilfe des genialen Wissenschaftler Dr. Vail ist es ihr gelungen, Menschen in herumstänkerte Monster zu verwandeln. Das kann ein Held wie Guy natürlich nicht akzeptieren – er zieht in den Kampf, um dem teuflischen Imperium gegen's Schienbein zu treten. Doch im Laufe der zahlreichen Schießereien entschlüpft das Experiment dem Labor der Madame Heel: Die Berserker-Energie befällt wahllos Bewohner des Planeten und entstellt auch sie zu organischen Kampfmaschinen. Unter ihnen auch Guy, der schnell lernt die Energie zu kontrollieren und sich auf Bestellung in Mega-Guy zu verwandeln. Mit Raina unter dem Arm kann er gerade noch den Planeten verlassen, bevor sich dieser zu einer Super-Nova aufbläht.

Auf der Kassette „Guy – Awakening of the Devil" befindet sich außer dem Pilotfilm der in Japan beliebten Serie auch das Abenteuer

Guy – Awakening of the Devil ist der erste Anime aus dem Hause „Animania", einem neuen Anime-Label in England. Im Gegensatz zu „Kiseki" und „Manga" bietet „Animania" noch keinen Club an. Dafür dürfen sich englische Fans in einer Hotline tummeln, in der es massenhaft Preise zu gewinnen gibt.











Im zweiten Abenteuer "The Second Target" kämpft Guy gegen ein magisches Despoten-Pärchen (oben), die mit ihrem Gott verschmelzen wollen, um die ganze Welt zu beherrschen (links oben) – das Vorhaben geht böse in die Hose.
Nach schweren Duellen ist Guy sichtlich angeschlagen und muß von seinen Freundinnen in Sicherheit gebracht werden (ganz links). In "Guy" erlebt Ihr nicht nur Splatter-, sondern auch knackige Sex-Szenen. In der fernen Zukunft scheinen die Bösewichte außer der Vermehrung kaum eine Freizeitbeschäftigungen zu haben (siehe links).

„The Second Target": Hier kämpft der futuristische „Gyver"-Kollege gegen ein fanatisches Magier-Pärchen, das sich mit einem Gott vereinigen und die ganze Galaxis unterjochen will. Mit Guy haben sie natürlich nicht gerechnet: Durch eine List schleust er Raina in den Palast des magischen Gespanns und zieht in den Kampf gegen die fiesen Unterdrücker.
„Guy" empfiehlt sich Euch mit geradliniger Handlung und powergeladenen Monsteroptiken. Ähnlich der „Urotsukidoji"-Serie erlebt Ihr gnadenlose Splatterorgien und wilden Sex. Perspektiven hart an der mathematischen Schmerzgrenze und Höllenfahrten einer imaginären Kamera würzen die Schlachtplatte aus Megahelden-Tumult, Science-fiction und Japano-Erotik. Dazu ein kräftiger Schuß abgefahrener High-Speed-Action: „Guy" ist eine Serie für Zeichentrick-Fans, die sich für die etwas extreme Anime-Art (der auch „Urotsukidoji" und „3x3 Eyes" angehören), begeistern können.

70 Min. ab 18 Jahren
englisch

TOKYO BABYLON 1&2

In der dekadenten Welt des modernen Tokyo lebt das männliche Medium Subaru mit seiner Schwester Hokuto. Da Subaru die Fähigkeit hat, magische Geschosse abzufeuern und Flüche zu bändigen, verdient er sein Geld mit magischen Gelegenheitsaufträgen, die ihn von einem Abenteuer ins nächste stürzen. Im ersten Teil von „Tokyo Babylon" jagt er den hinterhältigen Konzerndirektor Shinji Sumeragi, der seine Konkurrenten ebenfalls durch übersinnliche Kräfte aus dem Weg räumt. Ein exzentrischer Kommissar stellt sich Subaru (mit dem gleichnamigen Auto weder verwandt noch verschwägert) zur Seite, und beide kommen dem Geheimnis des dämonischen Megabosses näher. Schließlich treffen sich alle Beteiligten zum magischen Schlußgeprügel im obersten Stockwerk eines Mega-Wolkenkratzers.

Im zweiten Teil verfolgt Subaru gemeinsam mit der Polizei einen blutrünstigen Serienkiller, der sich wahllos an Frauen in der U-Bahn vergreift. Nach einer panischen Verfolgungsjagd treffen die Gefährten (und das Medium Mirei, die durch die Berührung von Gegenständen in deren Ver-









Kristallklare Optiken und leuchtende Farben verwöhnen das Auge in "Tokyo Babylon" (rechts). Im ersten Teil der Serie jagen die Geschwister einen Firmenchef, der seine Konkurrenten "ausschaltet" (unten links), im zweiten Teil einen fiesen U-Bahn-Serienmörder (unten rechts).

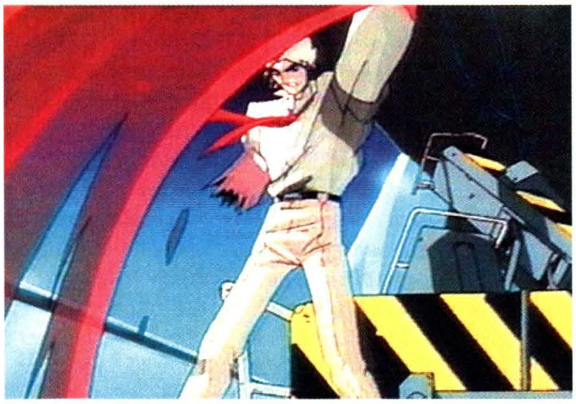
EXOTEN

Seit kurzer Zeit sind beim ACOG-Gamesyndicate in Selters auch die begehrten Trading-Cards für den Animeklassiker "Akira" zu haben – einfach nach Christoph fragen! In Japan und Amerika erfreuen sich diese kleinen Kärtchen mit Bilder von Filmen, Stars und Fan-Gegenständen (z.B. Flug-und Fahrvehikel aller Art) großer Beliebtheit. Ein vollständiger Satz einer raren Serie ist fleißigen Sammlern vorbehalten und ist unter Fans 1000 Dollar oder mehr wert.

















Abgefahrene Perspektiven und Magiegefechte erwarten Euch in "Tokyo Babylon". Während Subaru dem Tod gerade noch ein Schnippchen schlägt (ganz oben), kann sich der fiese Firmenboß nach ausgiebiger Kraftdemonstration (oben rechts) nicht mehr halten und stürzt in den Abgrund (oben links). Wenn sich die beiden Geschwister nicht verstehen, werden sie auch mal handgreiflich (links). In Traumsequenzen erwarten Euch farblich veränderte Bilder (unten rechts) und Optiken (unten links) – Kitsch as Kitsch can.

gangenheit sehen kann) den Killer auf einem verlassenen Bahnhof, in dem alsbald die Fetzen fliegen.

Beide „Tokyo Babylon"-Folgen fesseln durch ihre verzwickten Geschichten, die mit Nebenhandlungen durchstrickt sind. Während Euch der PSI-Krimi mit zahlreichen Überraschungsmomenten erschreckt, entfaltet sich gleichzeitig die Geschichte um Subarus Schwester Hokuto. Was im ersten Teil als bedeutungsloser Traum erscheint, entpuppt sich in der zweiten Folge als Flashback mit realem Bezug zur Vergangenheit. Dadurch werden die zwei grundverschiedenen Abenteuer zusammengehalten. Auch optisch begeistert mich der Zweiteiler: Ihr erlebt berauschende Szenenwechsel, die nahtlos ineinander übergehen, glitzernde Farben und Perspektiven, die Euch mitten ins Geschehen reißen. Ihr verfolgt von oben, wie Subaru in die Tiefen einer leuchtenden Wolkenkratzerschlucht fällt und sich im letzten Augenblick an einem hervorstehen Simms festhalten kann, und gewaltige Magieentladungen, die krachend durch die Gegend rasen. „Tokyo Babylon" ist eine Mischung aus handfestem Krimi und kitschiger Fantasy. Ein Zweiteiler, der jedem Fan von spannenden Mystik-Thrillern á la „Wicked City" empfohlen werden kann.

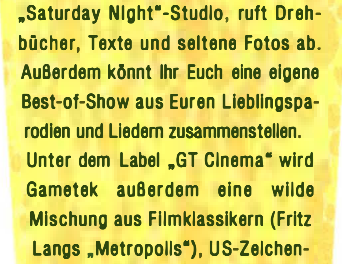
je ca. 50 Min. englisch,
Teil 1 ab 15 Jahren, Teil 2 ab 18 Jahren

SAMSTAG NACHT

Mit der Doppel-CD „Saturday Night Live – 20th Anniversary" stellt der Spieleherstelller Gametek seine „Cinema"-Serie vor. Saturday Night Live brachte Stars wie Chevy Chase, James Belushi, Dan Ackroyd, Bill Murray und Eddie Murphy hervor und ist die wichtigste Comedy-Serie der amerikanischen TV-Welt. Auf der CD-Kompilation sind Höhepunkte der letzten 20 Jahren enthalten, u.a. Belushis legendäre „Blues Brothers", der originale „Coneheads"-Sketch oder Carvey und Mike Myers als Gastgeber bei „Wayne's World". Auch musikalische Kabinettstückchen mit Aerosmith, Madonna und Steve Martin, sowie satirische Werbespots und Pseudo-Nachrichten findet Ihr auf der Jubiläums-CD. Im interaktiven Teil erforscht Ihr das „Saturday Night"-Studio, ruft Drehbücher, Texte und seltene Fotos ab. Außerdem könnt Ihr Euch eine eigene Best-of-Show aus Euren Lieblingsparodien und Liedern zusammenstellen. Unter dem Label „GT Cinema" wird Gametek außerdem eine wilde Mischung aus Filmklassikern (Fritz Langs „Metropolis"), US-Zeichentrick und japanischen Animes, sowie B-Movie-Hits wie „Night of the living Dead" oder Tromas „Toxic Avenger" und „Nuke 'em high" veröffentlichen. Alle Titel sollen noch in diesem Jahr in englischer Originalfassung für PC und Macintosh CD-ROM erscheinen. Für 1995



plant Gametek die ersten MPEG-Versionen, die auf allen Konsolen mit entsprechender Karte (u.a. auch CDI) laufen.



ASTER

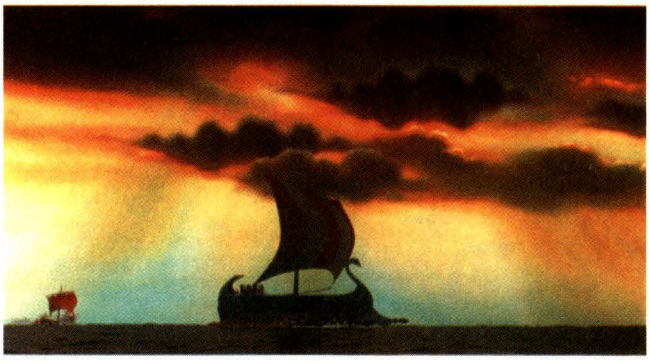


Die spinnen, die Computerfreaks: Im neuen Asterix-Film bringt moderne Technik den Gallier in Bedrängnis. Für den digitalen Seegang ließ die Berliner Firma Mental Images die Workstations rauchen.

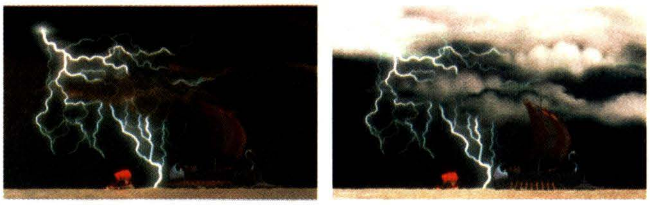
Der Disney-Konzern stand dem Einsatz von Computergrafik in abendfüllenden Zeichentrickfilmen anfangs skeptisch gegenüber. Das Management fürchtete, daß der typische „Strich" der Disney-Zeichner, mit dem der wichtigste Unterhaltungskonzern der Welt groß geworden ist, durch die Grafik-Animation verloren ginge. In „Beauty and the Beast" wurde lediglich die opulente Ballsaal-Szene mit Hilfe von SGI-Rechnern und entsprechender Software realisiert. Ein Jahr später war Disneys Computerabteilung schon mutiger und setzte 3D-Animation bereits an mehreren Stellen des Zeichentrick-Märchens „Aladdin" ein. Das Problem bestand nunmehr darin, daß die digitalen Animationen (die Höhle des Löwen, der Flug durch das Lava-Inferno, aber auch der fliegende Teppich) fast schon besser und beeindruckender aussahen, als die von Hand erstellten Disney-Animationen. Doch überall, wo in einem Zeichentrickfilm Gewitter toben und Vulkane speien, Explosionen und rasend schnelle Action die Optik bestimmen, spart die 3D-Animation Geld und Zeit – vorausgesetzt, das fachliche Know-How sowie leistungsfähige Soft- und Hardware sind vorhanden.

Für eine entsprechende Sequenz im neuen Zeichentrickfilm „Asterix in Amerika" (seit 29. September im Kino) engagierte die Gerhard Hahn Produktions GmbH den Berliner Software-Entwickler Mental Images, der sich auf Animationen in TV und Werbung spezialisiert hat, aber auch die Entwicklungsabteilung von Mercedes, BMW und Boeing mit speziellen Grafik-Tools versorgt. Für die internationalen Partner entwickelte Mental Images die Software „Mental Ray", die als Zusatz zum CAD-Programm Catia für das Rendering dreidimensionaler Design-Studien zuständig ist. Durch die Partnerschaft mit Soft Image, einem weltweit führenden Unternehmen im Bereich der 3D-Animation, ist Mental Images nun auch mit Microsoft im Geschäft, die Soft Image im Frühjahr dieses Jahres gekauft haben.

Für ihr erstes Spielfilm-Projekt ließen die Berliner die Muskeln spielen: Während über hundert Zeichner und Animationskünstler den Hauptteil des Films mit traditionellen Mitteln realisierte, konzentrierte sich das Mental-Images-Team auf eine Szene, die gut zwei Minuten bzw. 2500 Einzelbilder der Handlung ausmacht. Der Comic, der Asterix erstmals mit Indianer, Marterpfahl und Friedenspfeife konfrontierte, erschien in den 80er Jahren als einer der letzten, an denen das Team René Goscinny und Albert Uderzo noch gemeinsam arbeiteten. Als Goscinny 1977 stirbt, führt Uderzo die Arbeit noch bis in die 90er Jahre alleine weiter, bis er vor wenigen Wochen das endgültige Ende der Serie be-



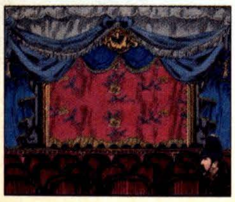
Durch die komplexen Beleuchtungseffekte entsteht eine beeindruckende Gewitterstimmung.



Wetterumschwung dank Computer-Power: Vom Abendrot bis zum tiefschwarzen Gewitterhimmel haben die Mental-Images-Entwickler alles 'drauf.

ANARCHIE AUF CD

Auch das noch: Die anarchistischen Späße von Monty Python werden interaktiv! 7th Level, eine Unternehmen von Kreativen, aus der Musik- und Software-Branche, drohen uns zwei Computertitel an, die auf der Flying-Circus-Show der englischen Komiker-Truppe basieren. Bob Ezrin, 7th-Level-Vizepräsident und Ex-Produzent von Pink Floyd und Peter Gabriel, gewann Terry „Brazil" Gilliam für das CD-ROM-Projekt „Monty Python's Complete Waste of Time" und den „Flying Circus Desktop Organizer", der ab September auf Diskette ausgeliefert wird. „Complete Waste of Time" enthält Original-Gags und – was für Python-Fans noch wichtiger sein dürfte – zahlreiche der skurrilen Zeichnungen, mit denen die Briten ihre Gags auflockern. Um ein Spiel im eigentlichen Sinn handelt es sich ersten Demos zur Folge aber nicht. Eher eine Pointen-, Sound- und Grafik-Ansammlung, die ohne roten Faden über den CD-ROM-Fan hereinbricht. Wir warten gespannt auf die finale Version, die über den deutschen Ver rieb Bomico noch in diesen Tagen in den Handel kommt.





Die CD-ROM des deutschen Techno-Acts U96 sieht ihrer Fertigstellung entgegen. Das Entwicklungshaus Pixel-Park hat dem Musiker Alex Christensen eine Techno-Villa errichtet, in der sich der Benutzer frei bewegen kann. Wie Prince (bzw. Symbol) hält auch das U96-Mastermind, durch den Tekno-Remix des „Das Boot"-Soundtracks vor drei Jahren bekannt geworden, Animationen, Musik-Schnipsel und Grafik-

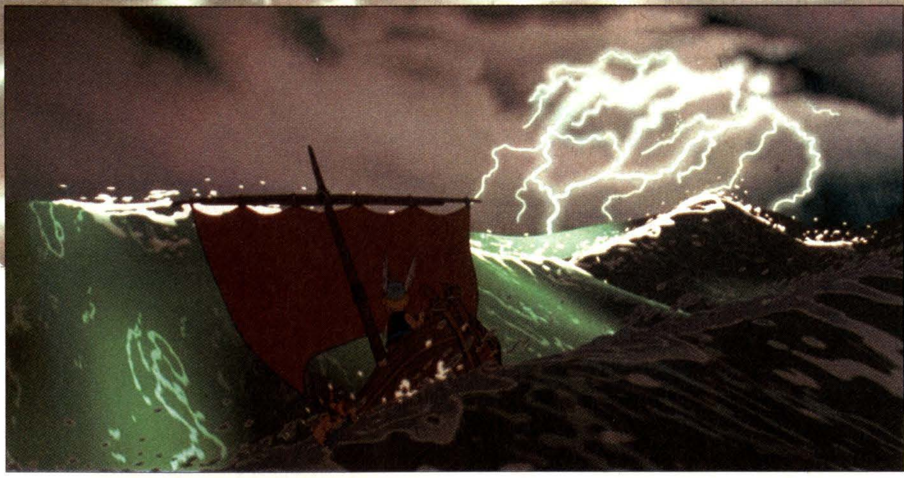
IX IM BIT-GEWITTER

kanntgab. Die Überfahrt von Gallien in die neue Welt ist eine Schlüsselszene des Asterix-Abenteuers. Für exakt diese Szene wurde das Know-How von Mental Images benötigt. Vom Aufzug des Gewitters bis zum unfreiwilligen Bad im Atlantik stammt die gesamte Szene aus dem Computer – die Helden sind zwar von Hand gezeichnet, wurden aber digitalisiert, elektronisch eingefärbt und nachträglich in das 3D-Szenario eingebaut.

Doch das Hauptaugenmerk lag in diesem Fall nicht auf der Darstellung des gallischen Duos, sondern auf der Erschaffung der sturmgepeitschten See, der Gewitterstimmung und grellen Blitzeffekte. Alle Bewegungen und Kamerafahrten entstanden durch den Computer-Einsatz. Ungewöhnlich war in diesem Fall, daß sich die Zeichner der Asterix-Figuren nach der Vorlage von Mental Images richten mußten und nicht umgekehrt – die 3D-Animation schiebt sich langsam am traditionellen Zeichentrick vorbei.

Als ersten Schritt erschuf Mental Images mit Hilfe der eigenen Mental-Ray-Software die Umgebung, wobei die Wellen und Wolken einer von Hand gezeichneten See täuschend ähnlich sehen mußten, um optisch nicht aus dem restlichen Film herauszustechen. Auf Basis großformatiger Ausdrucke für jedes Einzelbild der Sequenz erschufen die Zeichner nun die Animationsphasen von Asterix und Obelix. Diese Zeichnungen wurden anschließend digitalisiert und in Abstimmung mit den jeweiligen Lichtverhältnissen der Szene an der Grafik-Workstation coloriert und schattiert. Auch die Integration der so gewonnenen Animationsphasen der Helden in die 3D-Sequenz erfolgte am Computer. Nachdem sich Hintergründe und Gallier gefunden hatten, mußten nur noch die zusätzlichen Details im Vordergrund hinzugefügt werden.

Da es sich beim Endprodukt um eine 35mm-Kinofilm handelt und deshalb eine optimale Bildqualität erforderlich war, wurden hohe Anforderungen an die Hardware gestellt. Ein Einzelbild („Frame“), das im Film nur einen Sekundenbruchteil zu sehen ist, schluckt ungefähr ein halbes Gigabyte Speicherplatz (ca. 4000 MBit). Mental Images arbeitet auf Hewlett-Packard-Rechnern und nicht wie viele Mitbewerber auf SGI-Workstations. Die boomende Sparte „Visualisierung“ ist jedoch das eigentliche Spezialgebiet der Berliner: Durch die Erstellung dreidimensionaler Modelle lassen sich die Eigenschaften von Gebäuden, Fahrzeugen und Maschinen feststellen, bevor diese in die Massenfertigung gehen. Trendforscher und Tek-Heads würden dies wohl als Cyberspace bezeichnen...



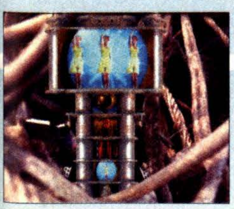
Die Synthese aus 3D-Animation und traditionellen, am Computer jedoch nachbearbeiteten 2D-Zeichnungen, ist im europäischen Trickfilm bislang einmalig.







Jedes Einzelbild besteht aus bis zu fünfzig Informationsschichten („Layers“), von denen eine die nächste verdeckt. So stehen die Wellen z.B. vor dem Boot, dieses vor dem Wolkenhimmel, der wiederum das Sonnenlicht verdeckt.



Gags für den Besucher bereit. Neben der begehbaren 3D-Umgebung enthält die CD auch ein Programm, das es Euch erlaubt, eigene Tekno-Videos zu komponieren. „U96 Interactive“ ist die erste CD-ROM-Veröffentlichung von Motor Music, dem neuen Label des ehemaligen Polydor-Progressive-Chefs Tim Renner und wird noch vor Weihnachten in einer Macintosh- und einer PC-Version erscheinen.

Gibt es noch Spielspaß jenseits der Gürtellinie? Als Besucher der „Dream Machine“ (Eintritt erst ab 18) navigiert Ihr durch 3D-Räume und Open-Air-Sets. Öffnet eine Tür und Ihr seht, daß Ihr in eine digitale Sex-Show der neuesten Generation gestolpert seid: Die vorab gerenderte 3D-Kulisse weicht einer Hardcore-Einspielung im grob komprimierten Quicktime-Korsett: Mit der Vorspultaste klickt man sich ungeduldig zum Höhepunkt, besonders wertvolle Einstellungen werden mit der Pausetaste für ein paar heisere Atemzüge festgehalten. Nach besonderen Erlebnissen quasselt sich eine blonde Reisebegleiterin in den Vordergrund und fragt Eure gegenwärtige Laune ab.





Mit einem Grafik-Adventure hat die "Dream Machine" nichts gemein. Die Traummaschine läßt sich easy installieren, hat eine prima Vorspul-Funktion und einen beruhigenden Fahrstuhl-Soundtrack. Bei der Auswahl der Filmszenen hat man auf das teuerste Material zurückgegriffen – selbst die inzwischen konvertierte Tracy Lords mischt mit. Die CD läuft auf Mac und PC.

KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Vorsicht: Das sind die Risiken

1. In dem Moment, in dem Ihr das Gehäuse Eurer Konsole öffnet, erlischt jede Garantie auf das Gerät. Geht der Umbau daneben und/oder das Gerät kaputt, bekommt Ihr die folgende Reparatur nicht ersetzt.
2. Wer keine oder nur wenig Erfahrung mit Lötarbeiten hat, gibt sein Gerät besser gleich in die Hände eines Fachmanns. Während des Umbaus müßt Ihr winzige Pins von Chips anheben und dürft Euch auch sonst keine unsauberen Lötstellen leisten.

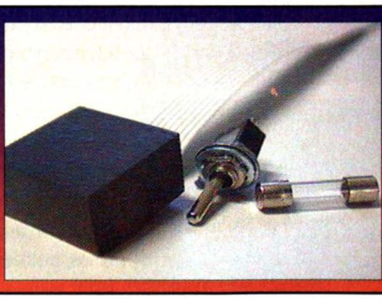
Um den Umbau durchzuführen, sollte Ihr über Erfahrung im Umgang mit Lötkolben und Lötzinn verfügen, eine ruhige Hand besitzen und bis 30 zählen können. Ansonsten schreckt nur der Verlust der Garantie (die verliert Ihr aber auch, wenn Ihr das Gerät zum Umbau einschickt) und die Angst vor eigenen Fehlern vom eigenhändigen Umbau ab.

Speed it Up!

Habt Ihr schon immer davon geträumt, daß wirklich alle Spiele auf Eurem Super Nintendo laufen, egal ob deutsch, amerikanisch oder japanisch? Wollt Ihr das Original und nicht die entschärfte Version Eures Lieblingsspiels zocken? Habt Ihr die Nase voll von unzähligen Adaptern, die es nur zum Teil mit 60-Hz-Abfrage oder SFX-Chips aufnehmen können? Wenn Ihr diese Fragen bejaht, Eure heiß geliebte Konsole aber nicht einen Tag aus der Hand geben wollt, dann hilft nur eins: Ihr baut Euch Euren 50/60-Hz-Umschalter selbst ein. Seit einiger Zeit bietet aRJay Games in Köln den Umbau-Kit "Speed it UP!" an. Hiermit könnt Ihr mittels eines kleinen Schalters an Eurem Super Nintendo zwischen 50 und 60 Hz umschalten. Nachdem Ihr die Umbauanleitung gründlich studiert habt und das nötige Handwerkszeug auf Eurem Schreibtisch bereitliegt (was benötigt wird, verraten wir Euch in der Tabelle unten rechts), kann's losgehen: Zieht alle Stecker aus Eurem Super Nintendo (besonders den vom Netzteil!) und legt das Gerät vor Euch auf den Tisch. Danach spannt Ihr das Kupferrohr in die Bohrmaschine und dreht im Linkslauf alle Spezialschrauben auf der Unterseite heraus. Damit habt Ihr natürlich alle Garantieansprüche verloren. Hebt den Deckel vorsichtig ab und nehmt die Auswurfmechanik aus dem Gerät heraus. Wenn Ihr über ein schwaches Kurzzeitgedächtnis verfügt, solltet Ihr Euch die Federposition notieren. Nun schraubt Ihr den Ein/Aus-Schalter an der linken Seite ab und entfernt das Joyportelement. Danach löst Ihr die vier Schrauben und nehmt das vordere Abschirmblech heraus. Jetzt wird der Lötkolben gezückt und vorgeheizt. Ihr nehmt die "Speed it Up!"-Box zur Hand, splittet und isoliert die einzelnen Litzen ca. 2 mm ab. Danach müßt Ihr drei Pins von verschiedenen Chips anheben. Dabei solltet Ihr die einzelnen Pins vorsichtig mit dem Lötkolben erhitzen und dann mit der Eisennadel langsam anheben. Achtet darauf, daß sich keine Lötzinn-Brücken bilden! Fünf der acht Litzen gehören an einen bestimmten Pin, eine wird unter einen vorher angehobenen Pin gelötet und zwei verbindet Ihr mit dem Umschalter. Nun überprüft Ihr nochmal alle Lötstellen, bohrt das Loch für den Umschalter und setzt die neue Sicherung ein. Baut den Umschalter ein und schraubt die Abschirmplatte wieder fest. Nun setzt Ihr Euer Gerät wieder zusammen und einer fröhlichen Test-Session steht nichts mehr im Wege – hoffen wir, daß Eure Eltern gut versichert sind.

Rührt sich auf dem Bildschirm nichts, solltet Ihr nicht gleich in Panik geraten: Viele Fernsehgeräte können 60 Hz nicht über das Antennenkabel darstellen – ein RGB-Scart-Kabel hilft Euch in diesem Fall weiter. Falls Ihr auf ein anderes Problem stoßt, könnt Ihr Euch auch direkt an die spezielle "aRJay Games-Repair-Hotline" wenden. Die mitgelieferte Umbauanleitung ist in einzelne Arbeitsschritte aufgeteilt und übersichtlich gestaltet. Eine Skizze der Platine hilft Euch, die richtigen Chips und deren Pins zu finden. Für erfahrene Lötkolbenschwinger stellt der Umbau kein Problem dar. Gelegenheitsbastler stehen mit "Speed it Uu!" vor einer neuen Herausforderung.

Super Nintendo "Speed it Up!"-Umbausatz 50/60Hz. Erhältlich bei aRJay Games, Tel. 0221/121067



Im Lieferumfang:

- Speed it Up! mit acht Kabelanschlüssen (links)
- Ein Schalter (Mitte)
- Eine neue Sicherung (rechts)
- Ein Kupferrohr 100 mm x 6 mm
- Eine Umbauanleitung

Das benötigt Ihr zum Umbau:

- Einen Lötkolben (mit möglichst dünner Spitze, da Ihr einzelne Pins von Chips lösen müßt)
- Lötzinn
- Eine Zange, mit der Ihr Kabel abisolieren könnt (Für Profis mit dicker Haut genügt auch ein scharfes Haushaltsmesser)
- Ein Kreuzschraubenzieher
- Eine Eisennadel zum Anheben der Chip-Beinchen
- Eine Bohrmaschine mit Rechts-/Links-Lauf (ein guter Akkuschrauber tut's natürlich auch)
- Einen 4 mm Metall- oder Holzbohrer

LAST RESORT



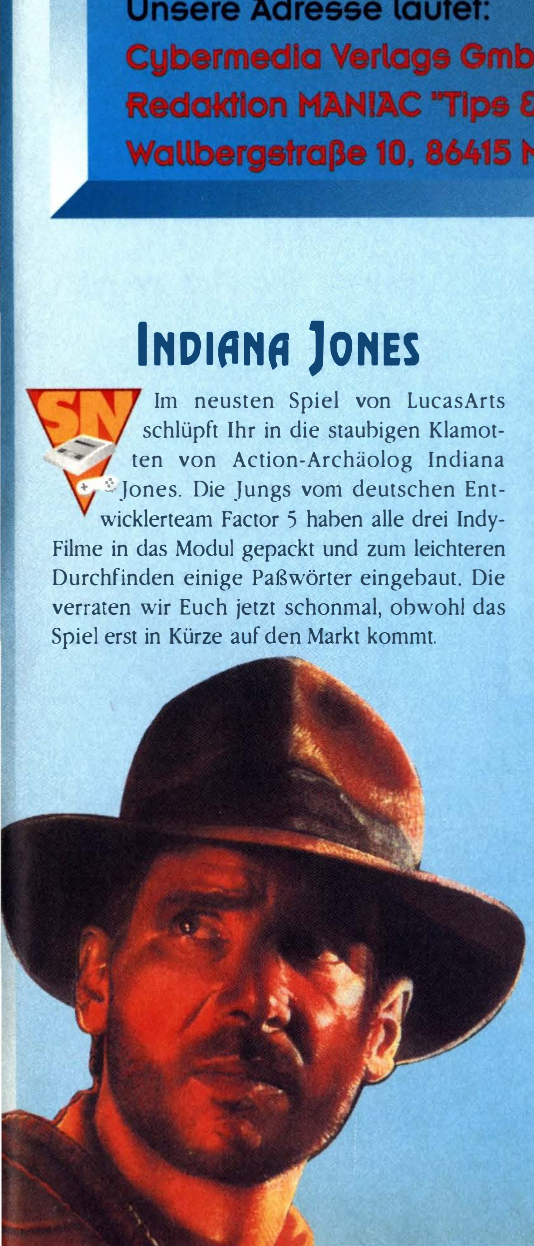
500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MANIAC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Indiana Jones

SN

Im neusten Spiel von LucasArts schlüpft Ihr in die staubigen Klamotten von Action-Archäolog Indiana Jones. Die Jungs vom deutschen Entwicklerteam Factor 5 haben alle drei Indy-Filme in das Modul gepackt und zum leichteren Durchfinden einige Paßwörter eingebaut. Die verraten wir Euch jetzt schonmal, obwohl das Spiel erst in Kürze auf den Markt kommt.

San Francisco	Δ	Ψ	Δ	Σ
Nepal	Σ	Δ	Σ	Ψ
Kairo	Σ	Ω	Ψ	Ψ
Shanghai	Σ	Φ	Δ	Ω
Pankot	Σ	Ψ	Ω	Φ
San Francisco	Φ	Δ	Ψ	Σ
Venedig	Φ	Ψ	Δ	Ω
Salzburg	Φ	Δ	Δ	Σ
Berlin	Φ	Ψ	Φ	Σ



Turn and Burn

SN

Spiele-MAN!AC Rolf Bohn aus Mainz hat die Paßwörter von "Turn and Burn" zusammengepackt und an die Redaktion geschickt.

Level 1	NQBJKLFF
Level 2	GSZWBFPT
Level 3	RRHCZJVM
Level 4	BPYXDLNF
Level 5	LFMGWTKQ
Level 6	PDTBCZNJ
Level 7	DKVWGSQK
Level 8	GKQZBLCT
Level 9	WZGNJYZX
Level 10	JDZFMLFC
Level 11	SPBCTRRG
Level 12	SPWVJKDH
Level 13	LPKQBPFZ
Level 14	TDLJGSHX

Die Schlümpfe

SN

Andreas Rudolff und Marco Zier aus Machtilshausen finden "Die Schlümpfe" im Gegensatz zu uns nicht zu hart. Als Beweis haben uns die beiden drei Paßwörter zugeschickt.

Der See



Die Grotte



Die Schlittenfahrt



The Horde

3DO

Auf dieser CD stecken haufenweise Kurzfilme, die Ihr Euch auch ansehen könnt, ohne zu spielen. Haltet im Spiel ▲, A und B gedrückt. Jetzt drückt Ihr Pause und danach ▶, A, ◀, ◀, A, ▲, B und nochmal Pause.

▲ A B PAUSE ▶ A ◀ ◀ A ▲

Slam Masters

SN

Wer den Gegner mit den außerhalb des Rings herumstehenden Gegenständen verknüppeln will, klettert aus dem Ring und schnappt Euch eine Kiste oder einen Stuhl. Damit stellt Ihr Euch an den rechten oder linken Rand des Rings, springt hoch und drückt den Attack-Button. Der Wrestler wirft den Gegenstand in den Ring...

Dynamite Headdy

MD

Damit Ihr Euch die Animationen aller Spielfiguren ansehen könnt, gibt's den "Charakter Check"-Bildschirm. Im Titelbild drückt Ihr START und stellt den Cursor auf "Options". Jetzt gebt Ihr B, A, B, C, B ein und drückt wieder START. Mit dem Joypadkreuz wählt Ihr die Animationen aus.

B A B C B START

Skitchin'

MD

Insgesamt müßt Ihr bei Electronic Arts' "modernen Sportspiel" elf verschiedene Städte der USA unsicher machen. Die passenden Paßwörter haben wir für Euch zusammengetragen.

Denver		
01J4	HXWG	HZ0M
San Diego		
RTZZ	GPXC	RIRC
Seattle		
ODJZ	MRXV	0KPZ
San Francisco		
JURL	EJEX	X2BG
Los Angeles		
FDKL	MCXX	FD3L
Washington		
KC42	OPJ2	XTVB
Toronto		
F2KR	HNEN	G1N4
Detroit		
FTL4	MOGU	F1DI
Chicago		
RAQZ	O3VI	XVHB
Miami		
0TAM	MGTW	0K2K
New York		
R2ZK	E3XO	GKMO

Monkey Island

CD

Die Abenteuer Eures Captains sind in vier Teile unterteilt. Wir haben für Euch ermittelt, welche Codes Ihr eingeben müßt...

Teil 1	3076
	3176
	3177
	3377
	3777
Teil 2	6200
	6297
	6377
	2323
Teil 3	9430
	9433
	1436
	8742
	7310
	7377
Teil 4	9898
	8989

Star Trek: Next Generation

SN

Echte Trekker halten wahrscheinlich nichts von einem Cheat, der die Levelanwahl einschaltet. Wer aber mal in die kommenden Spielstufen schnuppern will, drückt im Titelbild die Buttons Y, Y, X, X, A, A, B und B. Hat's geklappt, hört Ihr einen Sound. Um die Levels anzuwählen, drückt Ihr im Spiel Start und Button Y.

Y Y X X A A B B START Y

Raiden

JAGUAR

Unendlich viele Leben bekommt Ihr, wenn Ihr am Ende des ersten Levels im Angesicht des Endgegners die Knöpfe 1, 4, 7, 3, 6 und 9 gedrückt haltet und dann OPTION betätigt. Gebt Ihr die Kombination korrekt ein, müßte ein Geräusch ertönen. Danach sollte es kein Problem mehr sein, die aufdringlichen Invasoren aus dem All zu pusten und den Frieden im Universum wiederherzustellen.

1 4 7 3 6 9 OPTION

PEACE KEEPERS

Wenn Ihr mit einem beliebigen Charakter spielen wollt, haltet Ihr die Buttons L, R und A gedrückt und schaltet das Grundgerät ein. Haltet die drei Knöpfe solange gedrückt, bis das Titelbild erscheint. Jetzt wählt Ihr den Ein- oder Zwei-Spielermodus von "Story Game" – als Belohnung dürft Ihr entweder Orbot, Norton, Prokop, Al, Flynn oder Echo anwählen!

MORTAL KOMBAT 2

Unzählige Leser haben uns verraten, wie die "Endurance"-Runde bei "Mortal Kombat 2" funktioniert. Wenn Ihr im Bildschirm "Start/Optionen" die Tasten L, R und SELECT gedrückt haltet und dann START drückt, können beide Spieler je vier Figuren auswählen, die nacheinander auf's Spielfeld treten.

L + R + SELECT START

Ein abgeänderter Vorspann erscheint, wenn Ihr vor Erscheinen des gelben Titelschriftzuges die Buttons START, L, R, Y, X, A und B gedrückt haltet. Wartet, bis der Vorspann beginnt und das Acclaim-Logo erscheint. Sobald sich der Hintergrund braun färbt, hat's geklappt.

RAINBOW BELL ADVENTURES

Bernd Habert aus Eschborn hat herausgefunden, wie Ihr alle Waffen und die komplette Ausrüstung erhaltet: Um die Options voll aufzufüllen, müßt Ihr einfach auf 9999 km Höhe fliegen!

THE TERMINATOR

Um verschiedene Waffen, neun Leben und 98 Bomben zu bekommen, sucht Ihr das versteckte Options-Menü auf. Haltet im Titelbild nach → gedrückt und betätigt die Buttons B, C, B und B. Wenn Ihr jetzt Start drückt, erscheint das gesuchte Menü. Verlaßt es mit der Option "Run Game".

→ + B C B B

ZERO TOLERANCE

Direkt vom Hersteller Accolade haben wir die komplizierten Codes zum "Doom"-Verschnitt (Test in der letzten MAN!AC) erhalten.

Docking Bay 1	bnp8v+Jng
Docking Bay 2	DDq8v+Kug
Bridge 1	HFr8*+Lng
Eng.-Room 1	PL6*uvPvG
Eng.-Room 2	Tr-d/vP!4
Eng.-Room 3	DDY*-vOvW
Eng.-Room 4	Gra*CrO!V
Greenhouse 1	WL8*CrO!V
Greenhouse 2	ar8*v+KFs
Greenhouse 3	LHJ*-vJFX
Bridge 2	dFL*-vKqx
Reactor 1	O83*-vOiK
Space Station	OP3*-vOpV
Floor 164	Pnr5-vHnK
Floor 163	crFXuvDUE
Floor 162	jdhX-vDuK
Floor 161	YvhyCbxKC
Floor 160	Tbxzv+BsC
Floor 159	WrBz-+BkV
Floor 158	cLxz-+Bk2
Floor 157	Trx5-/Bhk
Floor 156	?DBzu9xgK
Floor 155	H8x5v8XFE
Floor 154	MLDz88BrK
Floor 153	?rxz-8xgY
Floor 152	bDg5-vxg7
High Rise	ELgX6PDF9
Sun Base 1	ari/48xnj
Sun Base 2	?Lgdk8BOj
Sun Base 3	Ovibk9BEj
Sun Base 4	OHhd!ZxGB
Sun Base 5	)8xb47Bv9
Sun Base 6	LUDbF/BOQ
Sun Base 7	OFFf7p)E7
Sun Base 8	HUodmvJGZ
Sun Base 9	LrbdhrM)p
Sun Base 10	Jb8d2rN?
Sun Base 11	d5ZdwaJDN

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Ihr wollt Eure Freunde mit einem gekonnten Lichtschwert-Kampf beeindrucken? Entweder, Ihr spielt "Super Empire" jetzt bis zum Ende durch, oder Ihr startet gleich bei Darth Vader. Gebt folgendes im Titelbild ein:

A X B A Y X B A A X B B Y X

COMBAT CARS

Hier könnt Ihr Euch einen der 24 verfügbaren Rennstrecken aussuchen, wenn Ihr im Optionsmenü "EXIT" anwählt und alle drei Feuerknöpfe gedrückt haltet. Um den Cheat einzuschalten drückt Ihr START.

A + B + C START

JAMMIT

Die folgenden acht Paßwörter für das amerikanische Basketball-Importmodul "Jammit" gelten für den Spieler Slade.

Sweat	MRKYMCY
2 Hot	HNSFJLD
Poison	DWGTSTN
Slams Only	DMDWYDZ
In 2 It	TRYBRNM
Frenzy	BRNMCMN
Cutthroat	JSPHKSC
The Judge	PHLSRGR

LETHAL INFORCERS

Wer sich den Import von "Lethal Inforcers" gesichert hat, kann mit unserem Cheat auf acht Continues zurückgreifen. Drückt während des Spiels START (Pause) und dann ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, A, A und A.

↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← →
B A A A A

WAY OF THE WARRIOR

Volker Boczanski aus Bad Vilbel hat uns verraten, wie Ihr mit den Endgegnern Kull und High Abbot im Versus-Mode spielt. Gebt für Kull den Namen "A Gavin" und das Datum "Jun 11 1970" und für High Abbot den Namen "J Rubin" und als Datum "Jan 6 1970" ein. Im Versus-Mode lenkt Ihr nach rechts unten – neben Crimson Glkory erscheinen die beiden!



NEXT TIME 12 94

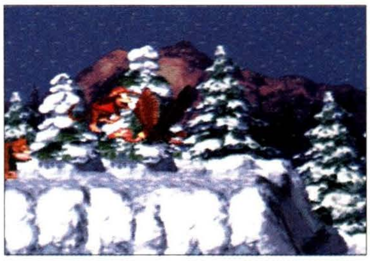
MAN!AC NO. 12 ERSCHEINT AM 9.11.94

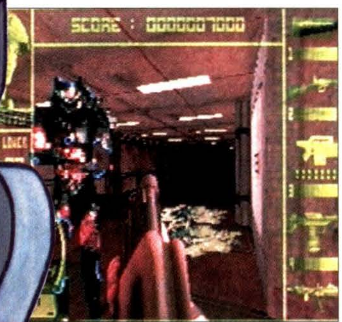
Rollenspiel-Sensation: Final Fantasy 3

Dungeon-Experte Olli gönnt sich drei Urlaubswochen, um die US-Version von "Final Fantasy 3" ausgiebig zu testen. Außerdem im MAN!AC-Spielspaß-Labor: Die komplett deutsche Adaption des "Zelda"-Konkurrenten "Secret of Mana".

Der Affe ist los!

MAN!AC nimmt das sensationelle "Donkey Kong Country" unter die Lupe, zeigt die schönsten Fotos und verrät schon jetzt einige Bonuslevels. Das grafisch beste 16-Bit-Videospiel aller Zeiten solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen.





Test-Offensive

Ein Weihnachtsknüller jagt den anderen. Was "Vortex" (FX-Action von Argonaut), "Street Racer" (Vier-Spieler-Autorennen), "Alien vs Predator" (Endlich!) und zwei Dutzend andere Spiele taugen, verraten wir in vier Wochen.

Sonic & Knuckles

Am 18. Oktober wird das neueste "Sonic"-Abenteuer erscheinen: Parallel zu unserem Test lassen wir alle bisherigen "Sonic"-Spiele Revue passieren.



BIG MOUTH

Erfolgversprechender Start für das Neo-Geo-CD: Auf der letzten JAMMA-Automatenmesse in Japan sollen einige bekannte Hersteller Lizenzverträge mit SNK abgeschlossen haben. Der renommierteste Entwickler ist Hudson Soft, der die "Bomberman"-Variante "Panic Bomber" ankündigt. Außerdem werden Sunsoft, Technos, Visco und etwa zwanzig weitere Hersteller Spiele vorstellen ### Im März '95 veröffentlicht Konami "Super Castelvania 5" fürs Super Nintendo. ### LucasArts hat den "Cybernator"-Verschnitt "Battledroids" fürs Super NES fertig und arbeitet an einer Mega-Drive-Version von "Indiana Jones".


THE KING OF THE JUNGLE
Absolut sensationell: 32-Bit-Qualität auf dem 16 Bit Super Nintendo™!
Nintendo®
Donkey Kong Country® löst heißes Dschungelfieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten – Donkey Kong. Animiert von den Super Computern von Silicon Graphics. Das heißt:
• absolut lebensechte Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
• tierischer Sound in Super Stereo
• affenstarke 32-Bit-Qualität auf 16 Bit
• kein teures Zubehör, keine neue Hardware
Du brauchst nur Donkey Kong Country®, das gigantische Spiel mit 100 Levels, über 100 versteckten Bonus-Levels und einer irrwitzigen Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und immer neuen verblüffenden Aufgaben.
Zeig Ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist. Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden Dschungeltrip durch Donkey Kong Country®.
Brandheiß! Anfang November bei Deinem Händler!
DONKEY KONG COUNTRY
Donkey Kong Country® & © 1994 Nintendo Game by Rare


Uunglaubliche Grrafik !!
Disney Software
Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME
Virgin
Interactive entertainment
SEGA Mega Drive
SEGA Game Gear
SEGA Master System
Nintendo
Super Nintendo Entertainment System
Game Boy
The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.